

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ ФРОНТИР



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

ФРОНТИР

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

АВТОР ИГРЫ
КИРИЛЛ РУМЯНЦЕВ

КОРРЕКТОР:
ЕПЕНА СЕРБИНА

ОБЛОЖКА
РОБЕРТО ДАЛ САНТО

ИЛЛЮСТРАЦИИ
ИГОРЬ ЕСАУПОВ
TAMAS BARANYA
LOUIS PORTER JR. DESIGN
RICHARD SPAKE
PAWEŁ DOBOSZ
MACIEJ DLUGOSZ
MACIEJ ZAGORSKI

А ТАКЖЕ
GAME-ICONS.NET

МОИМ РОДНЫМ, МОИМ ДРУЗЬЯМ
И ОСОБЕННО МОИМ ВРАГАМ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ ИГРЫ:
[HTTP://EOTVRPG.RU](http://EOTVRPG.RU)

ЭТА ИГРА СОДЕРЖИТ ЭЛЕМЕНТЫ
DUNGEON WORLD

ЗА АВТОРСТВОМ
SAGE KOBOLD PRODUCTIONS

ЭТА ИГРА РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ПОД ЛИЦЕНЗИЕЙ
CC BY-SA 3.0



ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Это настольная ролевая игра. Играя, ты и твои друзья будете рассказывать истории, в которых ваши персонажи отправятся в захватывающие приключения, столкнутся с опасностями далекого космоса и раскроют секреты галактики.

ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ?

Кроме этой книги, тебе потребуется несколько листов бумаги (например, блокнот), а также несколько игровых костей (я их обозначаю буквой d — от английского dice). Игрокам понадобятся специальные бланки персонажей, ты можешь скачать их с сайта игры (<http://eotvrpg.ru>). На них написано все, что может понадобиться игрокам, так что играть получится быстрее.

КАК В ЭТО ИГРАТЬ?

Один из вас станет Ведущим. В его руках будет сконцентрирована власть над миром, в котором будет происходить действие игры. Ведущему надо будет прочитать правила, написанные на странице 53. Остальные игроки должны будут выбрать себе персонажа и заполнить его бланк так, как написано на странице 35.

Когда вы будете готовы, выбери один из Фронтон, описанных на страницах 57 — 60, если это твой первый раз, и начни рассказывать историю. Если ты уже играл в настольные ролевые игры, ты справишься и без моих советов.

В ЧЕМ ЦЕЛЬ ЭТОЙ ИГРЫ?

В отличие от большинства настольных игр, целью настольной ролевой игры является сам процесс. Здесь не нужно стремиться выиграть. Гораздо лучше сконцентрироваться на том, чтобы у тебя получилась интересная, захватывающая история. Ролевая игра не имеет границ и рамок, и события, участниками которых станут персонажи, могут быть совершенно любыми, а целью игры становятся моменты, когда все участники игры получают положительные эмоции от того, как их персонажи справились с тем или иным препятствием.

КАК РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ?

Очень просто. Придумывай их, задавай вопросы игрокам и слушай их ответы. Представь, что вы разыгрываете сюжет интересной книги или фильма, сериала или видеоигры. Здесь действуют те же правила и принципы. А чтобы облегчить тебе задачу, на следующих страницах ты найдешь развернутый пример игры.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 07

ИСТОРИЯ 11 | ПЕГАС СЕГОДНЯ 15

ИМПЕРИЯ 20 | ФЕДЕРАЦИЯ 24

КЛОАКА 29 | ПОГРАНИЧЬЕ 32

ПРАВИЛА ИГРЫ 34

БАЗОВЫЕ ХОДЫ 36 | СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ 38

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ 41

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ 42

СНАРЯЖЕНИЕ 46

ВЕДУЩИЙ 53

ФРОНТЫ 55 | ВЗГЛЯД В БЕЗДНУ 61

ВСЕЛЕННАЯ 62 | КОНТРАКТЫ 65

ПРОТИВНИКИ 68

ПЮДИ 72 | ДРОНЫ МАШИНЫ 76

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ 78 | КОРАБЛИ МАШИНЫ 82

ДОПОЛНИТЕЛЬНО 84

ПРИМЕР ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ: Вы стоите в ангаре заброшенной космической станции. Скучное аварийное освещение не позволяет разглядеть все помещение, но вы понимаете, что на станции давно не было посетителей: повсюду разбросаны куски внутренней обшивки, остатки инструментов и контейнеров, у одной из стен валяется ржавый и помятый внутрисистемный шаттл. Что вы будете делать?

НАЕМНИК: Я взвожу штурмовую винтовку и включаю подствольный фонарь. Наверняка пираты, за которыми мы охотимся, все еще здесь, и я не хочу, чтобы мы попали в засаду.

КИБОРГ: Пока наемник охраняет нас, я **ИССЛЕДУЮ** ангар в надежде найти системную консоль, через которую хочу подключиться к центральному компьютеру станции.

[Исследование — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 2 и 5, в сумме 7. Персонаж добавляет к результату свой Навык +2, что дает ему финальный результат 9. Это частичный успех — по правилам хода Ведущий расскажет тебе что-то интересное об объекте исследования.]

ВЕДУЩИЙ: Твои базы данных подсказывают тебе, что такую консоль имеет смысл искать как раз там, где сейчас валяется разбитый шаттл. Скорее всего, не сдвинув шаттл, ты не получишь доступ к консоли. Что ты будешь делать?

СОРВИГОПОВА: Я попробую помочь. Наверняка, раз это ангар, здесь есть кран или подъемник. Ведь так?

ВЕДУЩИЙ: Я согласен с тобой. Но он, скорее всего, тоже не работает.

[Так как это очевидный факт, не нужно делать бросков, чтобы обнаружить крупный кран, болтающийся под потолком ангара.]

СОРВИГОПОВА: Нет в этом мире такой вещи, которую я не смог бы починить. Пусть это и не космический корабль, но я справлюсь. Отправляюсь **ЧИНИТЬ** кран, который мы используем, чтобы убрать шаттл от стены.

[Чинить — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свой Навык +2, что дает ему финальный результат 6. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и....]

ВЕДУЩИЙ: Во время ремонта кран внезапно пришел в движение, и по ангару разнесся ужасно громкий скрип проржавевших сочленений. Определенно, если на станции и были посторонние, теперь о вашем присутствии знают все.

СОРВИГОПОВА: Черт возьми, я не хотел!

НАЕМНИК: Я ожидал чего-то подобного. Выключаю фонарь и располагаюсь напротив входа в ангар. Если сюда сунутся пираты, их будет ждать большой сюрприз.

ВЕДУЩИЙ: Твоя предусмотрительность не подвела тебя. Спустя всего несколько минут по коридору заметались лучи фонарей и в ангар вломилась группа из семи пиратов, вооруженных разномастным оружием и отчаянно матерящихся в голос. Что вы будете делать?

СОРВИГОПОВА: Если ремонт еще не закончен, то мне не следует отвлекаться. Пусть наемник с киборгом развлекаются, как умеют.

КИБОРГ: А чего от него еще ждать? Активирую имплант-хамелеон и становлюсь невидимым. Попробую зайти им в тыл или хотя бы во фланг.

НАЕМНИК: Опять все приходится делать самому. Я целюсь в ближайшего пирата и обрушиваю на него и его соседей **ПОТОК СВИНЦА**.

[Поток свинца — это стартовый ход Наемника, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 3 и 6, в сумме 9. Персонаж добавляет к результату свою Ярость +1, что дает ему финальный результат 10. Это полный успех — по правилам игрок выбирает два пункта из предложенных в описании хода трех.]

НАЕМНИК: Я выбираю две цели — двух пиратов ближе всего ко мне — которые получают урон, а все остальные будут прижаты к земле очередью из штурмовой винтовки, так что киборг получит +1, когда сделает свою первую атаку.



[Игрок берет три кости, потому что это урон его класса и бросает их. Так как это бросок урона, считается результат каждой кости. Если выпало 4 или 5 — цель получает единицу урона. Если выпало 6 — цель получает две единицы урона. В этот раз выпало 4, 6 и 6 — практически шикарный результат — 5 единиц урона каждому. Ведущий сверяется с характеристиками пиратов из списка Злодеев — пират может пережить только 2 единицы урона.]

ВЕДУЩИЙ: Когда ты открываешь огонь, два пирата даже не успевают понять, что происходит. Первые же пули настигают их, отбрасывая на пол уже безжизненные тела. Остальные бросаются в укрытие. Что вы делаете дальше?

КИБОРГ: Я воспользуюсь ситуацией и подкрадусь к одному из пиратов с края. Он должен не пережить удар моей мономолекулярной катаны. Атакую его.

[Атака — это ход персонажа, поэтому он берет и бросает 2 кости. На них выпало 1 и 3, в сумме 4. Персонаж добавляет к результату свою Ярость +0 и бонус +1, который получает за счет эффективного хода наемника, поэтому финальный результат — 5. Это провал — по правилам, Ведущий воспользуется ситуацией и....]

ВЕДУЩИЙ: Последствия неудачно начатого ремонта крана работают все еще против вас. Разряд, вырвавшийся из поврежденного силового кабеля, сбивает с тебя маскировку почти перед самой атакой, и этого времени оказывается достаточно для того, чтобы пират успел выстрелить. Брось себе 2 кости урона.

[Ведущий никогда не бросает кости сам, поэтому свою судьбу Киборгу придется проверять самому. Он бросает 2 кости, и на них выпадает 2 и 5 — как мы помним, урон считается по каждой кости, так что в итоге киборг получает единицу урона. Всего персонаж может получить три единицы урона перед тем, как получит критическое ранение.]

КИБОРГ: Ой. Неприятная ситуация. Мне срочно требуется помощь.

НАЕМНИК: Я поклялся защищать его (это записано в связях моего персонажа), так что встаю в полный рост, чтобы привлечь внимание пиратов и открываю огонь по тому пирату, который атаковал киборга.

[Ты уже знаешь, как работает атака, поэтому просто скажу, что пират получил свои 2 единицы урона и «благополучно» выбыл из боя. Осталось всего 4 пирата, и их жажда крови слегка уменьшилась.]

СОРВИГОПОВА: Надеюсь, я заставил этот кран работать?

ВЕДУЩИЙ: Кстати, да. Пока твои соратники сдерживают натиск пиратов, ты смог завести кран. Что ты делаешь дальше?

СОРВИГОПОВА: Я подцепляю краном разваленный шаттл и сбрасываю его на пиратов. Может, всех и не задавит, но зато точно заставит их на время отвлечься от перестрелки.

ВЕДУЩИЙ: Отличная идея. Упавший шаттл поднимает тучу пыли, которая скрывает все в радиусе нескольких метров. Выстрелы стихают, и у вас есть несколько минут передохнуть. Что вы делаете дальше?

КИБОРГ: Так как доступ к системной консоли теперь открыт, я бегу к ней и подключаюсь, в надежде скачать план станции, а также, может быть, получить доступ к ее системам. Тогда я смогу сделать жизнь местных пиратов гораздо веселее.

На этом пример игры заканчивается, но не заканчиваются приключения героев. Сможет ли киборг получить доступ к системам? Удается ли наемнику победить остальных пиратов? Найдут ли персонажи то, зачем прилетели на эту заброшенную станцию? Вы можете узнать сами, начав свою игру.

ИСТОРИЯ

3000 лет назад колониальные корабли доставили в галактику Пегас первых людей. На тот момент они провели в полете более ста лет. На орбиту Алуата вышло пять кораблей, и не известно, сколько всего транспортов отправились в путешествие и где находится их отправная точка. За время пути на борту сменилось три поколения колонистов, а общественный строй изменился до неузнаваемости.

Вскоре после того, как на планете Алуат Прайм была основана первая колония, вспыхнула война за власть и ресурсы. В результате военных действий множество колонистов, включая один из колониальных транспортов, было уничтожено, часть покинула планету, воспользовавшись остатками топлива в баках колониальных кораблей, а оставшиеся со временем деградировали до примитивного феодально-феодалного строя.

Беженцы, покинувшие Алуат на борту двух кораблей, основали колонии на планетах Анхил и Прим. Анхил привлек внимание богатыми запасами тяжелых металлов, а Прим оказался бывшей колонией вымершей в результате опустошительной войны расы. Спустя несколько столетий обитатели Прима развили свою колонию до уровня, позволившего им вновь выйти в космос. Используя архивные данные, они быстро вошли в контакт с Анхилом, получив доступ к его сырьевым базам, а затем совместно ассимилировали Алуат, к тому времени опустившийся до уровня средневековья. При ассимиляции часть правящей элиты бежала с планеты.

Эти беженцы от элиты отправились в центральный регион галактики, где обнаружили идеально пригодный для жизни мир — они назвали его Рай. Рай был бесконечно богат природными ресурсами, и поселенцам пришлось прикладывать минимум сил для существования. Однако идиллия продолжалась недолго. В один день на орбите оказался неизвестный флот, обрушивший на обитателей сокрушительную мощь высокотехнологического вооружения. Немногие выжившие были помещены в концентрационные лагеря, а захватчики приступили к исследованию своей новой добычи.

Тем временем основное население цивилизации стремительно расселялось по галактике Пегас. Формировались новые государства, и вскоре начались первые пограничные конфликты за наиболее богатые миры. Обстановка накалялась, и война казалась неизбежной — люди уже забыли последствия изначальной войны. Самые сильные и крупные государства — Империя Таури и Федерация Шакар — оказались непримиримыми соперниками, готовыми сражаться по любому поводу лишь бы не допустить превосходства соперника.

В итоге началась Первая межзвездная война, а вскоре после этого в Федерации к власти пришла партия Консерваторов. Они проповедовали о том, что всему виной необузданное стремление человека получить даже то, что он не способен

эффективно использовать. Консерваторы призывали отказаться от экспансивного развития и сосредоточиться на интенсивном.

Постепенно все больше миров переходило под знамена Консерваторов. Чем сильнее война выдаивала ресурсы из миров, тем отчаяннее обитатели стремились прекратить эту войну. В какой-то момент Империя и Федерация осознали, что все больше миров выходят из их состава и присоединяются к Единению — новому формату общественного строя.

Во главе Единения стояла группа талантливых ученых, создавших новый универсальный источник энергии — терилевый реактор. Оборудованные таким реактором космические корабли несли мощные щиты, их оружие обладало превосходящей аналоги разрушительной силой, а скорость перемещения между мирами не шла ни в какое сравнение с «тихоходными» крейсерами воюющих сторон. Но Единение не воевало — оно ассимилировало тех, кто желал жить в мире.

Под руководством этих талантливых ученых все области науки шагнули далеко вперед. Не осталось неизлечимых болезней, голода, нужды. На смену духовному и идеологическому единению пришло информационное — люди подключали себя в единую информационную сеть — ЭХО, свободно обмениваясь опытом, эмоциями и идеями. Эра Единения стала золотым веком для человечества, а прекратившие военные действия бывшие сверхдержавы сами оказались на задворках политической и экономической арены.

ДЕНЬ АГОНИИ

В день, когда к ЭХО оказались подключены 99,9 процента населения человеческой цивилизации, оказался концом этой цивилизации. Руководители Единения сбросили покровы и явили миру свои истинные помыслы. В единый миг все, кто был подключен к сети, подверглись процедуре форматирования личности. Несчастные лишились личности, эмоций, желаний, но сохранили накопленный опыт.

А затем из центра галактики начали прибывать флоты Машины — гигантской поливидовой цивилизации, с незапамятных времен ассимилировавшей любую разумную форму жизни. Оказалось, что те, кто стоял у истоков Единения и виделся народу гениями, двигающими вперед научный прогресс, на самом деле были всего лишь функциональными единицами Машины, захваченными на планете с прекрасным именем Рай.



Тысячи обитаемых миров влились в производственные цепи Машины, направленные на поставку всего необходимого для дальнейшего расширения подконтрольной территории. Машина не испытывала эмоций, и была запрограммирована лишь на одно действие — постоянно искать новые формы разумной жизни, выявлять их полезные качества и ассимилировать их для увеличения эффективности своей экспансии. Миров, не входившие в Единение, остались единственными, где сохранилось человечество.

Началась война за выживание всей расы. Раздавленные, опустошенные бывшие сверхдержавы, а также несколько миров, в силу разнообразных причин не влившихся в Единение, бежали от дронов Машины, стараясь по возможности вести ответные военные действия. Но там, где люди выставляли флот в сотню вымпелов, Машина приводила сотни тысяч. Да, в отличие от людей, дроны не умели импровизировать, а их действия были строго логичными, а потому предсказуемыми, численный перевес не оставлял людям ни единого шанса. Судьба человечества казалась предрешенной.

БИТВА ЗА АБСОЛЮТ

Когда почти все миры были потеряны, а уцелевшее человечество откатилось до самых окраин, тех, где впервые приземлились древние колониальные корабли, маленькая, но гордая имперская планета в системе Абсолют отказалась бежать. Их бросили все, но они остались и впервые нанесли урон всесокрушающему флоту Машины.

Оказалось, что местная звезда обладает уникальным излучением, которое нарушает логику управляющих цепочек дронов. Вместо сражения они начинают вести себя хаотично, а потому становятся легкой добычей агрессивных кораблей защитников. В результате Абсолют не только отразил первую атаку, но продолжил успешно отбивать и все последующие атаки дронов. Со временем Машина не раз пыталась изменить тактику, но ни одна попытка не оказалась по-настоящему результативной.

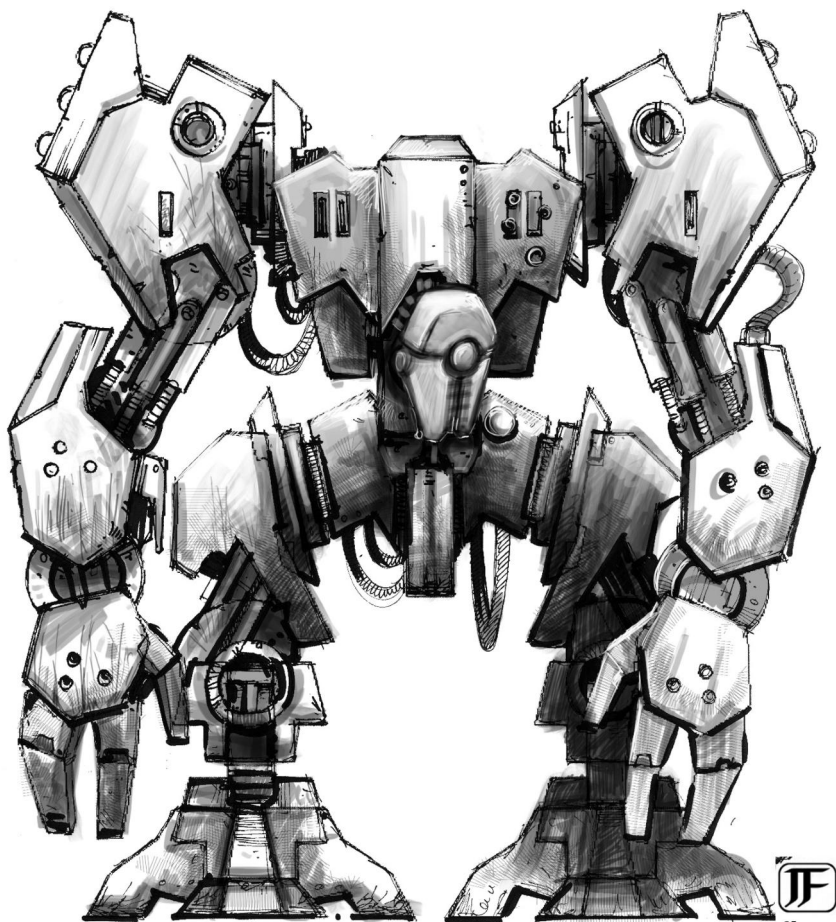
Вторым открытием стала структура разрешенного звездного пространства Рукава Приора, вследствие чего атаки по другим направлениям не смогли быть настолько же массированными, как прямое наступление через Абсолют. Остатки человечества укрылись на окраине галактики и наконец-то смогли вздохнуть спокойно.

Но защитники Абсолюта не забыли, как были оставлены один на один с Машиной, и после того, как посланники Империи явились поздравлять героев с первой серьезной победой, выставили их с планеты, заявив, что отныне Абсолют — независимый мир. Не желая разжигать новую войну, Империя даровала Абсолюту независимость, но напряженные отношения остаются до сих пор.

НАШИ ДНИ

Со дня битвы за Абсолют прошло три века. Империя, Федерация и независимые миры «Клоаки» уже почти забыли об угрозе вторжения, и на первый план снова вышли человеческие слабости. Правящие Дома Империи сражаются за трон, корпорации делят рынки сбыта, а отдельные миры независимых живут своей, часто весьма специфической жизнью.

Люди устали воевать с Машиной, но с удовольствием начали воевать друг с другом. Да, быть может, это действительно их природа. Сейчас Империя, Федерация, Тао Прайм, Вальгалла, Эмираты Эльхали и многие другие — все они постоянно соперничают, постоянно пытаются отгрызть друг у друга кусочек пирога, которым является последнее пространство цивилизации людей. Далеко не всегда война идет с помощью оружия — все чаще самым эффективным средством становятся большие деньги. Иногда очень большие деньги.



ПЕГАС СЕГОДНЯ

Пегас — спиральная галактика, состоящая из четырех рукавов. Ранее люди контролировали два рукава, но после вторжения Машины территория сократилась до окраины лишь одного рукава — Приора.

Рукав Приора знаменит сравнительно редким расположением звездных систем, поэтому заселение происходило неравномерно. Между крупными регионами рукава — Империей, Федерацией и Клоакой — пролегают обширные пространства, где присутствие человека минимально.

Два крупнейших региона — **Империя** и **Федерация** — в целом похожи. Это цивилизованные территории, которые принято называть Первым миром. Центральные районы безопасны, но на окраинах можно встретить пиратов, которые считают эту территорию охотничьими угодьями — житель Федерации в среднем богаче жителя Клоаки.

Клоака — когда-то сленговое, а после Дня Агонии официальное название региона, где расположено большое количество независимых планет. Здесь встречаются самые разные миры, от богатых и развитых Тао и Эльхалли до примитивной Пандоры. Жизнь в Клоаке опасна, но поддается определенным правилам, чего нельзя сказать о **Пустошах** — окраине галактики. Расстояния между обитаемыми мирами здесь столь огромны, что ни о какой централизованной системе отношений не может идти и речи. В Пустошах есть миры, достойные посещения, но добираться до них придется через дикие и опасные системы, где можно повстречать неприятности похуже пиратов или дронов Машины.

Пограничье — регион, где идет постоянная борьба против вторжения. Здесь расположен Абсолют — форпост обороны людей. Здесь расположена Картахена — база Рейнджеров. Здесь предпочитают не появляться гражданские суда, а боевые действия происходят ежедневно.

БЫСТРЕЕ СКОРОСТИ СВЕТА

Для путешествия между звездными системами люди используют собственную технологию подпространственного перемещения. Эта технология была доступна людям до колонизации Пегаса, и с тех пор основной принцип не изменился. Перемещение основано на квантовой телепортации в ограниченном радиусе: космический корабль перемещается из точки А в точку Б серией «прыжков», разделенных состоянием покоя. Прыжок требует большого количества энергии, и корабль вынужден накапливать энергию в перерывах в течение нескольких часов.

Эта технология имеет ряд ограничений. Вход в звездную систему возможен исключительно в плоскости эклиптики на расстоянии не менее 11 астрономических единиц (около 1,6 миллиарда километров от центра звезды). Для известных регио-

нов космоса существуют регулярно обновляемые навигационные карты, однако путешествия по неисследованным участкам космоса может быть затруднено — выход из прыжка вне плоскости эклиптики может привести к смещению космического корабля на 1—3 световых года.

Большинство миров обладают собственной версией глобальной информационной сети (обобщенное название *инфосеть*), покрывающей поверхность планеты, а также ближайшее космическое пространство в пределах звездной системы. Внутри такой сети возможен свободный обмен информацией: ведение переговоров, в том числе и с использованием видео, звука, объемного изображения с элементом присутствия, обмен файлами, документами и удаленное управление информационными системами, доступ к базам данных и разнообразным развлекательным и информационным сервисам.

Обмен данными между звездными системами осуществляется при помощи автономных ботов-курьеров, совершающих прыжки по маршруту с фиксированными расписанием. Эти корабли имеют мощные серверы для накопления данных, которые будут ретранслированы после прыжка. Каждый маршрут имеет собственное расписание прыжков (в среднем от восьми до двадцати четырех часов), так что необходимо заранее планировать сеансы транссистемной связи. Естественно, ни о какой транссистемной связи в режиме реального времени не может быть и речи, однако внутри звездной системы временные задержки не превышают 7 секунд.

МЕДИЦИНА

Современная медицина способна излечить любую болезнь — все упирается в возможности организма реабилитироваться после лечения. Хорошо изученная технология репликации тканей требует гораздо меньшего времени для заживления ранений. Также средняя продолжительность жизни составляет около 200 лет, однако это в первую очередь характерно для Первого мира — большинство окраин до сих пор находятся на уровне, который чудом позволяет протянуть лет 70. Реабилитационная медицина научилась восстанавливать утраченные органы, при этом новые органы выращиваются прямо в теле пациента, гарантируя полную иммунную совместимость.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Каждый мир обладает собственными вооруженными силами — их численность, подготовка и техническая оснащенность зависят от богатства и уровня развития планеты. Ни одна независимая планета не может обойтись без собственных ВС, состоящих, как правило, из космического флота и сил наземного базирования. В мирное время флот охраняет наиболее удобные и часто используемые секторы входа в звездную систему. Эти секторы используются торговыми караванами, поэтому их безопасность — главная гарантия избежать нападения пиратов.



Полицейские функции в Империи и союзниках Абсолюта возложены на армию и флот, в то время как Федерация имеет выделенные полицейские силы. Миры Клоаки используют собственные подходы к обеспечению безопасности и поддержанию правопорядка: на территории Эльхали, например, полиция имеет полномочия следить за вооруженными силами, а на Тао полицейские функции возложены на службы безопасности Синдикатов.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Человечество не признает создание и использование полноценного искусственного интеллекта. Роботы без личности и самосознания допустимы, но полноценные цифровые личности находятся под строжайшим запретом. Машина — «живое» доказательство того, что может сотворить бесконтрольный искусственный интеллект, хотя существуют подпольные лаборатории, создающие ИксИнов по заказу криминальных структур. Это преступление карается жестоко, вплоть до смертной казни, за чем следит Интакорп — специально созданная международная служба, которая ведет круглосуточную работу по поиску и нейтрализации лабораторий.

КУЛЬТУРА

Каждый мир обладает собственными нормами морали, однако сохраняет некие общие черты — ни в одном цивилизованном мире вы не встретите рабства, а наказания за тяжкие преступления более-менее одинаковы. Существуют исключения, о которых не стоит забывать, оказавшись в гостях на незнакомой планете. Современное общество слабо религиозно, за исключением отдельных миров.

В мирах Федерации религия притесняется, потому что считается конкурентом корпорациям, самостоятельно продающим образ жизни. В Империи и Эмиратах действуют собственные культы, редко выходящие за пределы своих планет.

В галактике обитают и другие разумные виды, например, Машина. Но в рукаве Приора, кроме людей, нет разумных форм жизни, хотя свидетельства их существования находятся регулярно. Более того, артефакты исчезнувших цивилизаций регулярно выставляются на крупных аукционах, а поиск их является рискованным, но прибыльным бизнесом. Любой артефакт обязательно должен быть внесен в соответствующий реестр, а специальная исследовательская группа должна убедиться, что он не опасен. Такая система классификации, а также обязательные налоговые отчисления от операций с артефактами (до 30% стоимости) повлекли за собой появление соответствующего черного рынка. Целые артели контрабандистов специализируются на незаконной транспортировке артефактов.



МАШИНА

Это не единственная, но самая серьезная глобальная угроза для человечества. Единый искусственный организм подчинен одной директиве — ассимиляции любой разумной жизни и включение ее в собственную функциональную цепочку. Машина не уничтожает захваченные популяции. Каждый вид, подвергшийся нападению, перестраивается и включается в инфраструктуру в зависимости от функций, которые он способен выполнять максимально эффективно.

Для перемещения на большие расстояния Машина использует собственную технологию. Изначально в систему забрасывается зонд, который способен перемещаться в локальном пространстве на скоростях, превышающих скорость света в десятки раз. Из-за особенностей данной технологии зонд весьма ограничен в своих функциях и по сути представляет из себя снаряд-бак, наполненный особым радиоактивным материалом. Сенсоры Машины могут обнаружить эту субстанцию с расстояния в десятки световых лет. При этом субстанцию крайне сложно уничтожить, поэтому даже разрушенный зонд остается маяком для флота вторжения.

После того как этот своеобразный маяк зафиксирован в системе, Машина отправляет флот вторжения в затяжной прыжок. В отличие от технологии людей, Машина может прыгать на любое расстояние, преодолевая около 13 световых лет за 60 минут. Эта технология недоступна для людей — длительный стазис во время прыжка наносит необратимые повреждения мозгу человека или животного, и способов обойти этот эффект на сегодняшний день не существует.

Сегодня корабли рейнджеров активно отслеживают заброску зондов, поэтому Машина целится не в системы, а в пространство вокруг них (часто выше плоскости эклиптики, что создает дополнительные сложности), так что прибывший флот вторжения появляется в локальном пространстве на расстоянии около 200—250 астрономических единиц от звезды.

Торговля останками дронов является высокодоходным предприятием, что позволило образоваться рейнджерам — независимым охотникам на Машину. Корпорации, правящие дома и криминальные семьи охотно скупают останки врага для последующего исследования, поскольку их технический уровень превосходит уровень людей в сотни раз. Например, технология рельсового оружия полностью заимствована у Машины.

ИМПЕРИЯ

Сегодня Империя — образец благородства и следования идеалам чести и доблести. Именно такое публичное лицо тщательно создается аристократами правящих домов — династиями, разделившими между собой власть над мирами империи. Каждый дом обладает собственной специализацией, а все вместе они стараются вернуть былое величие государству, некогда претендовавшему на главенство в судьбе человеческой цивилизации.

Империя — абсолютная монархия, во главе которой стоит Император. Сегодня трон принадлежит дому Астор, который больше ста лет назад завоевал этот трон в результате кровопролитной гражданской войны. Остальные дома имеют представителей в совете лордов — совещательном органе, старающемся с помощью интриг и лоббирования направлять волю императора в выгодное им русло.

Те, кто не принадлежит к аристократическому роду, чаще всего являются вилланами — сословием, формально не обладающим свободой, но пользующимся определенными правами. Вилланы служат своему лорду, работая на его земле и платя налоги в казну лорда, но при этом лорд не имеет права наказывать или убивать своих вилланов без суда. Вилланам также запрещено носить оружие (кроме как во время службы в милиции).

В исключительных случаях виллан может получить титул шевалье — ненаследуемый аристократический титул, находящийся в самом низу социальной лестницы. Однако шевалье уже являются вассалами своего лорда, обладают всеми свободами и правом на ношение оружия, а за особые заслуги могут получить наследуемый титул (чаще всего это будет баронет) и земли во владение. Став баронетом, новоиспеченный аристократ становится членом семьи лорда, одарившего его титулом.

Существует небольшая прослойка свободных граждан, не являющихся при этом членами аристократических родов. Чаще всего это проживающие на территории Империи иностранные подданные — дипломаты, бизнесмены, ученые, инженеры или медиазвезды. Они пользуются всеми правами младших аристократов, однако не являются подданными Империи.

ПРАВЯЩИЕ ДОМА

Дом Астор — правители и управленцы, ведущие за собой тех, кто способен принести максимум пользы для дома или Империи. Однако не стоит всех представителей этого дома считать «офисными крысами» — среди них достаточно и талантливых воинов, и прирожденных интриганов. Придворные постоянно соперничают друг с другом, светская хроника пестрит скандалами, а морги регулярно пополняются телами неудачливых дуэлянтов. И все это под пристальным надзором сек-

ретной службы, гарантирующей безопасность Его Императорского Величества. Родной мир: *Каметон*.

Дом Акоста никогда не претендовал на первенство в великой игре престолонаследия. Вместо прямых стычек, которые могут повлечь за собой серьезные последствия, этот дом предпочитает свой метод укрепления позиций — династические браки. С младенчества аристократы дома постигают азы искусства тонкого манипулирования. Они никогда не стремятся к тому, чтобы выступать на первых ролях. Вместо этого они соблазняют, входят в расположение, заслуживают доверие и затем руководят из-за спины своего покровителя, которым обычно становится супруг. Это неприятная слава, но мало кто в здравом уме осмелится обсуждать ее — среди лордов Акоста много непревзойденных мастеров дуэли, а школа боя, содержащаяся на средства дома, считается лучшей в схватке один на один. Родной мир: *Дева*.

Дом Алуат остальные аристократы считают отсталым, потому что вместо пиров и балов лорды проводят свое время, занимаясь обустройством и развитием собственного мира. Сейчас Алуат — аграрная планета, обеспечивающая продовольствием большую часть Империи. В глазах других аристократов представители этого дома могут выглядеть неотесанными деревенщинами, далекими от изысканных манер столичного мира. Местами это соответствует действительности, так как лорды Алуат не стремятся ко двору. Но они крепко стоят на своей земле и готовы ее защи-



щать. А о том, как они защищают свою землю, ходят настоящие легенды. Родной мир: *Алуат Прайм*.

В Империи существует шутка о том, что скучными вечерами аристократы **дома Адана** выходят в ледяную пустыню своей планеты и голыми руками убивают полярных медведей. Отчасти это правда — закаленные климатом своей холодной родины, лорды Адана являются самыми сильными воинами Империи. Их родной мир необычайно скуден на ресурсы, а потому единственное, что они могут предложить короне — это свою отменную службу. Недаром именно в стенах этого дома до сих пор служит Темное Братство — последний рыцарский орден Империи, чьи члены способны одинаково эффективно сражаться в любых условиях и с любым противником. Родной мир: *Солла*.

Во время последней войны престолов только **дом Анхил** смог оказать сопротивление дому Астор на пути к трону, но проиграл. В наказание его аристократы не имеют права покидать пределы родного мира без особого разрешения Императора. Поэтому они обладают самой разветвленной и умелой шпионской сетью среди правящих домов. Говорят, что лорды Анхил без зазрения совести ведут дела с криминальными синдикатами галактики Пегас. Это похоже на правду, поскольку поток контрабандного терилия (высокоэнергетическое топливо для реакторов) не иссякает, а Анхил является его крупнейшим поставщиком на мировой рынок. Но до сих пор любые попытки имперских аудиторов провести расследование заканчивались крахом. Нынешний император смотрит на эти слухи сквозь пальцы, и, видимо, поэтому у него практически нет проблем с этим домом. Родной мир: *Анхил*.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Астор: Его Императорское Величество Лорд Эстебан Гар Астор; Его Превосходительство Маршал Императорского Флота Лорд Лариан Жан-Франсуа Астор; Его Превосходительство Верховный Канцлер Лорд Гаспар Август Астор.

Акоста: Лорд Хьюберт Гастель Акоста, Верховный Распорядитель Императорского Двора; Леди Констанция Кроули Акоста, глава комитета Большого Карнавала; Лорд Эдуард Фейт Акоста, глава дуэльной академии Акоста.

Алуат: Лорд Антон Теодор Алуат, Канцлер Императорской Торговой Кампании; Леди Бригитта Бенедикт Боно Алуат, глава элитного винного дома Боно Бордо; Лорд Себастьян «Драгун» Алуат, командор вольного флота «Рысаки Креола».

Адана: Мастер Рару, Лорд Анатолий Аркот Адана, глава Темного Братства; Лорд Аристарх Адель Адана, генерал отдельного десантного полка Пятого Имперского Флота; Леди Акета Асоль Адана, ректор института благородных девиц имени Императрицы Асоль IV.

Анхил: Лорд Кирон Анхил, генеральный секретарь Имперской Промышленной Компании; Леди Яруза Анхил, затворница и коллекционер редких человеческих мутаций; Лорд Себерий Анхил, постоянный посол дома на Приму.

МАЛЫЕ ДОМА

Помимо правящих домов, насчитывающих тысячи членов, существуют малые дома, чья власть сильно ограничена по сравнению с правящими. Однако самые сильные из этого «второго эшелона» нашли свою нишу в структуре управления Империей и даже порой процветают. Однако со времен последней войны не было ни одного прецедента, чтобы малый дом стал правящим. До войны такое (как и обратное) случалось. Некоторые из наиболее сильных малых домов:

Актуро: Музыка, скульптура, изобразительные искусства. Лорды и леди Актуро славятся и как исполнители, и как преподаватели, и часто служат гувернерами в семьях лордов.

Басхи: Разводят скаковые породы лошадей, а также организуют самые престижные скачки.

Боно: Дом занимается производством элитных сортов вин.

Дега-Россо: Единственный малый дом, владеющий планетой. Занимается космическими грузовыми и пассажирскими перевозками.

Диона: История и гуманитарные науки, а также обучение и менторство в этих областях.

Ламбини: Ценные бумаги и финансовые услуги. Дом контролирует самый крупный банк на территории Империи.

Палаццо: Архитектура и дизайн. Если лорд строит особняк, руководит строительством обязательно специалист из дома Палаццо.

Фабиан: Юридические услуги, международное право. Часто состоят при послых правящих домов для консультаций по правовым вопросам.

ФЕДЕРАЦИЯ

Демократия, свободный рынок, либеральная политика в отношении индивидуума и общества — все это позволило Федерации рано встать на ноги и завоевать свое собственное место под звездами. Активная экспансия обеспечила промышленность нескончаемым потоком ресурсов, а финансовые активы привлекли иностранных специалистов. Спустя несколько веков даже Империи пришлось наладить крепкие экономические и политические отношения с этим государством.

Сегодня ситуация изменилась. Свободный рынок привел к расслоению общества, поднимая уровень жизни богатого меньшинства на недостижимую высоту, в то время как остальные граждане становятся беднее с каждым годом. Кажущаяся свобода выбора на деле оказалась фиктивной, и демократические принципы не позволяют изменить положение, так как власть сосредоточена в руках олигархов, не заинтересованных менять сложившуюся ситуацию. На этом фоне участвовавшие террористические акты еще более дестабилизируют обстановку, итак расшатанную всеобщим упадком.

Современная Федерация — государство под властью корпораций. Правительство и президент — это умелые PR-менеджеры, работающие на публику и не позволяющие электорату лезть слишком глубоко в дела истеблишмента. Каждая корпорация производит и продает своим клиентам определенный образ жизни, и, пока потребитель не выходит за рамки этого образа жизни, корпорация обеспечивает его всем необходимым: жильем, работой, хобби и предметами первой необходимости. Между корпорациями идет жесткая борьба за потребителя, которая не исключает применения в том числе незаконных методов ведения конкурентной борьбы, таких как промышленный шпионаж, саботаж и даже силовые операции против отдельных сотрудников конкурентов.

КОРПОРАЦИИ

Ершалаим Плэнет Групп — крупнейшая корпорация, монополизировавшая планету Прим. Ершалаим продает образ жизни успешного среднего класса: семья, пара детишек, барбекю по субботам, новый автомобиль каждые три года, отпуск на Ваату раз в год и обеспеченная почетная старость. Если обыватель не может себе это позволить, к его услугам разнообразные кредитные предложения от финансовых структур, входящих в состав корпорации. Кредитование, по сути, является основным источником доходов корпорации. Клиенты корпорации не испытывают серьезных потрясений, а самым страшным стрессом является выговор руководителя. Правда, некоторые считают, что такой образ жизни превращает людей в стадо унылых обывателей, и далеко не все согласны так жить. Но корпорация жестко стоит на своем, ведя постоянную работу с маргинальными элементами. В ход идут эффективные методы маркетинга, включая медиа-шоу, социальную рекламу и любые другие способы показать обывателю, что жизнь под сенью Ер-

шалаим Плэнет Групп — наиболее достойный способ существования.

Здоровый образ жизни в представлении **Магадон Оверспейс** — это здоровое питание, фитнес, отдых на курортах корпорации и отсутствие нервных потрясений. Корпорация вкладывает огромные средства в развитие медицины как науки, и клиенты получают самую современную медицинскую помощь. Кто-то считает, что далеко не все, что изобретается в лабораториях корпорации, проходит полноценную проверку, но это всего лишь слухи, распускаемые оппозицией. То, что произведенные по их технологиям продукты питания не так полезны, считается пропагандой террористов, которые желают смерти перенаселенным мирам Федерации. Ведь именно благодаря пищевым технологиям Магадона стала возможна такая обильная и дешевая пища. «Жрать! С##ТЬ! СПАРИВАТЬСЯ!» — так оппозиция характеризует образ жизни в стиле Магадон. Здоровое потомство — не единственная цель существования человека, однако именно на это направлена рекламная продукция корпорации Магадон.

Если где-то что-то производится, оно чаще всего перевозится с помощью одной из компаний, входящих в состав холдинга **Висдегри Трейдинг Интернейшнл**. Доступность — это основной принцип корпорации. Ничто не должно помешать клиенту потратить заработанные деньги на продукт, который он жаждет. Поэтому корпорация по праву занимает лидирующее положение в космических перевозках. Помимо грузовых рейсов, активно



развивается пассажирское сообщение. Туристические агентства, принадлежащие холдингу, уже разработали и внедрили такие заманчивые маршруты, как «Три недели на свалке» (экстремальный трип по Пандоре в сопровождении группы профессиональных охотников), «Глубокий Космос 9» (гонки в астероидном поле Асуры) и некоторые другие. Постоянные клиенты корпорации получают огромную выгоду от этого сотрудничества. Любой товар всегда будет вовремя доставлен прямо к ним в руки, и стоимость доставки будет минимальной. Единственное ограничение — товар, произведенный корпорацией, может быть использован только лицом, оплатившим его. Передача третьим лицам запрещена и строго карается юристами корпорации. Надо ли говорить, что их юристы — профессионалы своего дела.

Всегда быть в тренде — таково кредо образа жизни, предлагаемого менеджерами **Юнити Холдинг**. В состав холдинга входит огромное количество компаний, работающих в сфере масс-медиа: звукозаписывающие лейблы, новостные каналы, кино- и видеоиндустрия для всех возрастов и уровня интеллекта, многопользовательские игры и социальные сети. Клиенты холдинга уверены, что они всегда получают своевременную и достоверную информацию, которая по всем доступным каналам придет на их высокотехнологические гаджеты. Кто-то считает, что Юнити не всегда предоставляет достоверную информацию, формируя представление обывателей так, как это выгодно корпорациям. Естественно, большинство относит это к теории заговоров, воспринимая приверженцев такого взгляда всего лишь параноиками. Истина, как обычно, где-то посередине. Но рядового клиента корпорации не заботят такие слухи. Ажиотаж вызывают ежегодные анонсы нового поколения коммуникаторов юКом, который каждый год на 3% тоньше, на 5% легче и на 30% дороже.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Ершалаим Плэнет Групп: Ив Ершалаим, президент; Джуно Т. Роллер, CSO; Штеффен Рашиг, CFO.

Магадон Оверспейс: Андрэ л'Форсоне, председатель совета директоров; Хэйди Маккерсон, директор по развитию новых рынков; Альберт Земельски, научный советник.

Висдегри Трейдинг Интернейшнл: Эдуард Гряземский, президент; Анжела Гряземская, коммерческий директор по туризму; Мэнди Йэ, CFO.

Юнити Холдинг: Стенфорд Мэй Форбс, президент; Лиа Роллер, директор по маркетингу; Аэлита, медиа-дива.

КОМПАНИИ

Помимо крупных корпораций, насчитывающих сотни тысяч сотрудников, в Федерации полно более мелких коммерческих организаций. Большинство из них так

или иначе связаны с одной или несколькими корпорациями, благодаря чему они еще способны сохранять номинальный суверенитет. Некоторые известные компании:

Блэк Пантер Компани: Крупнейшая частная военная компания, предоставляющая свои услуги корпорациям. БП Компани владеет современным вооружением, небольшим флотом и способна вести боевые действия как на поверхности, так и в космосе.

Доксер: Начавшаяся как обыкновенный стартап, спустя десять лет эта компания контролирует крупнейшие онлайн-порталы информационной сети Федерации. Социальные сети, поисковые системы, передовые разработки в области анализа данных позволили этой компании занять прочное место на местном IT-небосклоне.

Крамаран Элит Лук: Крупнейшее модельное агентство, осуществляющее свою деятельность по всей территории Федерации и имеющее представительства на других планетах. Элит Лук занимается поиском и отбором моделей для всей индустрии, покрывая запросы как модных кутюрье, так и рекламных агентств. Сотрудники этого агентства пользуются спросом на местном «рынке невест».

ОСНОВНЫЕ МИРЫ

Прим: Индустриальный мир, превращенный в Галактический Финансовый Центр. Здесь на километровой высоте играют в свои жестокие игры самые богатые люди галактики Пегас. На поверхности планеты расположены каменные джунгли, где выживают те, для кого в жизни есть только одна мечта — вырваться из серых, однообразных кварталов. Но публичное лицо Прима однозначно позитивное. Улыбающиеся отцы смотрят с рекламных щитов, обнимая красивых улыбающихся жен и умных улыбающихся детей. А на два метра ниже серая масса изнуренных обыденностью людей шаркает в сторону дома, чтобы уткнуться в Сеть и забыть о том, что завтра в 8 утра опять тащиться в опостылевший офис.

Ваату: Спутник газового гиганта, полностью покрытый океанами. Из-за притяжения, вызываемого гигантом, океаны планеты неподвижны, в то время как абсолютно ровное дно постоянно вращается. Из космоса планета похожа на каплю, вытянутую в сторону своего соседа-гиганта. Население размещается в плавучих городах, большинство из которых являются курортами.

Шакар: Промышленная планета, созданная научными и предпринимательскими гениями Федерации. Активность звезды, вокруг которой вращается Шакар, настолько сильна, что специальные конверторы обеспечивают энергией огромные заводы и фабрики. Дешевая энергия позволяет корпорациям производить огромные объемы продукции при минимальных затратах. Такое выгодное положение даже позволило сотворить уникальный проект — орбита планеты была искусственно изменена, чтобы обеспечить максимальный эффект от энергетического



потенциала светила. Если поверхность Шакара — это бесконечные фабрики и заводы, то орбита — одна огромная верфь, производящая бесконечный поток космических кораблей любого класса. Располагая нужными деньгами, здесь можно построить даже свои собственный дредноут, наполнив его самым совершенным оборудованием.

Эскатар: Старая звездная система, пережившая катаклизм несколько десятков тысяч лет назад. Звезда системы практически погасла, а две оставшиеся в наличии планеты превратились в ледяные глыбы камня. В системе находится три пояса астероидов, которые используются людьми для добычи и переработки тяжелых металлов.

Посейдон: Крупная планета с большим количеством водных массивов. Суша занимает не более 12% поверхности планеты. Основная сфера деятельности — производство морепродуктов для внутреннего рынка Федерации, а также эксклюзивных морских деликатесов на экспорт. Наибольшая часть населения планеты сконцентрирована в трех крупных мегаполисах, где располагаются перерабатывающие заводы и космопорты, а оставшаяся часть работает на многочисленных надводных и подводных фермах.

КЛОАКА

Добро пожаловать на задворки Галактики. Здесь каждый мир — самостоятельное государство. Подчас их законы и обычаи могут показаться цивилизованным жителям настолько дикими, что кажется, будто Клоака — плод больной фантазии шизофреника. Но на самом деле это не так, и каждый мир здесь — самобытное образование, сформировавшееся потому, что иначе быть не могло.

Раньше Клоака была местом бегства преступников, сумасшедших мегаломаньяков и талантливых деспотов. Сегодня часть миров способна поразить уровнем технического прогресса или идеологии своих граждан. Но рядом с этим самородками располагаются глубокие социальные ямы, где жизнь не стоит и гроша, а мракобесие возведено в ранг религии.

При этом Клоака — отличный рынок сбыта для свободных торговцев. Здесь спрос и предложение порой меняются с такой скоростью, что предприимчивый капитан за рейс может сколотить неплохое состояние. Однако стоит помнить, что Клоака — опасное место со своими правилами, своими интригами и своими играми.

МИРЫ КЛОАКИ

Вальхалла — дикая холодная планета, лишенная полезных ископаемых. Для ее обитателей единственным способом выжить стала продажа своих талантов, чем они и воспользовались — Звездные Волки считаются сильными, умелыми наемниками, чьи услуги высоко ценятся практически повсеместно. И хотя порой не разобрать, кем является Волк — пиратом или охотником, выдающиеся боевые навыки и поразительная бесшабашность заработали им отличную репутацию. При этом общество Волков построено на клановой иерархии, а существование обеспечено симбионтами — уникальными паразитами, обитающими в ледяных пустынях этого мира. Человек, зараженный таким паразитом, получает уникальные свойства, такие как высокий болевой порог и увеличение физических характеристик во время выброса адреналина в кровь.

Тао — высокоразвитое государство, обладающее сводом строгих правил поведения, требованием обязательного следования традициям и жестким культурным стержнем. Одновременно с этим общество, подстегивающее эволюцию за счет технологий, превращая своих граждан в киборгов. В этом пестром социуме необычайно важен статус, и за соблюдением правил следят могущественные синдикаты, контролирующие все в пределах своей зоны ответственности. При этом синдикаты стараются расширять зоны своего влияния, что нередко приводит к боевым столкновениям прямо на улицах городов. Киборги-буси, вооруженные моно-катанами, при поддержке сюгендзя, чей контроль над технологией сравним с магией — это типичные персонажи местных социальных новостей. Все это дела-



ет Тао миром контрастов и парадоксов, что тем не менее не мешает отдельным синдикатам процветать.

Эльхали — благодатная плодородная планета, осененная печатью Пророка, да еще и осчастливленная мудрым правлением эмира Эльхали — настоящий рай. Именно так написано в любом официальном информационном пакете, распространяемом в пределах сектора влияния этого мира. А теми, кто считает по-другому, с удовольствием займутся янычары — избранные «братья» султана, клонированные из его плоти и обученные самым изощренным боевым техникам. Эмираты — кастовое общество, где высшие касты пропагандируют отказ от технологий, продолжая при этом использовать их, в то время как нищенствующие низшие касты хотели бы приобщиться к высоким технологиям, но не имеют на это никаких средств.

Система **Асура** находится на стадии формирования, не имеет планет, зато обладает огромным количеством астероидов, на которых ведется добыча полезных ископаемых. Расположенная неподалеку (всего в трех световых годах) гигантская черная дыра затягивает в систему море самого разнообразного космического мусора, от блуждающих астероидов до комет. Благодаря этому в системе ни на секунду не прекращается геологическая разведка, ведь в любой момент можно найти совершенно новые залежи. Поскольку планет в системе нет, все обитающее население сосредоточено по трем поясам астероидов, где отстроены космические

станции. Эти пояса постоянно ведут борьбу за лучшие месторождения, нередко вторгаясь на территорию друг друга.

Среди руин цивилизации Эвелан бродят дикие банды отморозков. На **Пандоре** есть только один закон — закон того, кто сильнее бьет и точнее стреляет. Местное мирное население хорошо платит заезжим охотникам за то, чтобы они избавляли их от особо кровожадных представителей местной фауны и не менее кровожадных местных асоциальных элементов. Ну а те, кто вырос здесь и сумел выжить — настоящие суровые парни, для которых любая опасность — полная чушь.

Занарканд — безжизненная планета, где люди вынуждены обитать под защитными куполами. Такая изолированность привела к тому, что на планете нет единого управления — каждый купол, здесь называемый полисом, самостоятельно управляет собственными ресурсами. Только в исключительных случаях общая ассамблея собирает представителей всех полисов для решения глобальных задач. Занарканд является крупным экспортером редкоземельных элементов, что привлекло внимание Федерации, чье влияние становится все заметнее в ряде полисов.

Даже надвигающаяся экологическая катастрофа не может заставить обитателей планеты **Цети** покинуть свой дом. Чуть больше двухсот лет назад неконтролируемое развитие тяжелой промышленности привело к серьезному изменению климата, что сделало планету критически зависимой от импорта продовольствия. Планета полностью скрыта смогом, дыхание без фильтров невозможно, а летать можно только по приборам. Зато промышленность Цети до сих пор процветает, позволяя ей оставаться востребованным торговым партнером в своем регионе.

ПОГРАНИЧЬЕ

Здесь проходит линия фронта, где не бывает дня, чтобы патрули Абсолюта или поисковые партии рейнджеров не натыкались на корабли Машины. Здесь проходит тот рубеж, что позволяет остальным людям жить в относительном спокойствии.

Это опасная, но весьма прибыльная территория для тех, кто ищет, чем бы поживиться. Множество разрушенных миров, которые подверглись нападениям Машины, сохранили брошенное имущество беженцев. Мародеры регулярно прочесывают Пограничье, хотя шанс найти действительно стоящий трофей такой же, как нарваться на брошенного, но все еще активного дрона Машины.

Естественно, присутствие такого опасного элемента некоторые рассматривают как преимущество. Доподлинно известно, что в Пограничье расположено несколько особо крупных баз пиратов, откуда последние совершают рейды на цивилизованные миры. Полномасштабное сопротивление таким рейдам сильно ограничено, потому что в условиях постоянного нападения Машины собирать крупные силы и прочесывать бесконечные мертвые системы рискованно, а также затратно.

МИРЫ

Триста лет назад имперская колония **Абсолют** подверглась массированному нашествию Машины. Генштаб оценил масштабы сил вторжения и приказал адмиралу флота прервать эвакуацию и отступить, по возможности сохраняя флот. Адмирал отказался подчиниться приказу и принял бой. И произошло чудо — планета не только устояла, но и сумела нанести ощутимый ущерб армии вторжения. Жители Абсолюта отбили свой дом, но не простили Империи ее предательства и провозгласили независимость. Оценив перспективы, Империя отказалась от решения наказывать мятежников. Чужие, атаковавшие планету, не собирались останавливаться, и раз за разом Абсолют отбивался из последних сил. Так сформировалось новое общество, где смерть на поле боя — удел не только мужчин, но также женщин и детей. Юные воины делают первый выстрел раньше первых слов. Что не помогает в войне — уничтожается. Но теперь в сообществе разумных есть эталон идеального солдата. Он родом с Абсолюта.

Не пытайтесь гулять по поверхности **Картахены**. Холодный безжизненный карлик стал базой рейнджеров лишь потому, что был никому не нужен. Здесь нет полезных ресурсов, здесь невозможно жить без специального оборудования. Единственное «но» — звезда Картахены является уникальным пульсаром, и благодаря ее излучению ни один корабль Машины не может войти в систему. Планета полностью безопасна для проживания, конечно, с точки зрения защиты от атак Машины, потому что постоянная пульсация звезды сильно давит на мозги тех, кто проживает здесь постоянно. Поэтому здесь обосновалась небольшая группа со-

рвиголов, отставных военных и просто людей без дома, которые готовы были по своим личным причинам рвать Машину хоть голыми зубами. Со временем к ним присоединялись все новые и новые отчаянные люди, и вот сегодня рейнджеры — многотысячная армия свободных людей, ищущих и уничтожающих любые проявления Машины в пределах рукава Приора. А где есть такая армия — есть и те, кто готов их обслуживать и удовлетворять любые их потребности. Хотите цивилизованное место, где при этом разрешено почти все — вам самое место на Картахене.

Добро пожаловать в ад. Надеюсь, вы уже прокляли тот день, когда впервые оказались на **Крематории**? Ничего страшного, через пару лет ваши кости и мышцы адаптируются к местной силе тяжести, а перепады температуры, заметные даже на глубине в две тысячи пятьсот шестьдесят метров ниже уровня метанового моря, перестанут вас беспокоить. Если вам повезет начать размножаться на Крематории, ваши дети получатся коренастыми уродцами по меркам остальных людей. Вот только мало кто рискнет сказать им это в лицо. Всю вашу жизнь вы проведете под землей. Выход на поверхность, где днем температура доходит до 500 градусов — верный способ самоубийства. Вы будете работать в шахтах, благодаря которым Абсолют сможет строить свои корабли. Или пойдете служить в десант Абсолюта — там ценят карликов. Карлики плохо разбиваются при падении.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Твой персонаж обязательно имеет 4 характеристики, которые показывают, насколько хорошо или, наоборот, плохо он действует в различных ситуациях. В отличие от ряда подобных игр, характеристики здесь отражают не столько физические показатели, сколько эмоции, стремления и навыки, которые персонаж вкладывает, решая ту или иную задачу.

Ярость (Красный): Это цвет инстинктов. Персонаж в красном действует, полагаясь на свои чувства и таланты, не раздумывая над результатом. Красный — цвет схватки, когда вокруг летят пули и нет времени на промедление.

Контроль (Синий): Это цвет сосредоточенности и сфокусированного внимания. Персонаж в синем действует неторопливо, взвешивая каждое мгновение и старается заранее предсказать результат. Синий — цвет опасности, которая поглотит тебя, если ты хоть на мгновение ослабишь контроль над ситуацией.

Навык (Зеленый): Это цвет мастерства. Персонаж в зеленом действует, полагаясь на отточенные навыки и знания, полученные в течение долгих тренировок. Зеленый — цвет задачи, которую невозможно решить грубой силой или с наскока, цвет терпения и кропотливой работы.

Репутация (Золотой): Это цвет личности. Персонаж в золотом действует, манипулируя окружающими так, чтобы все вместе они достигли цели с наибольшей эффективностью. Золотой — цвет обаяния, харизмы, умения убеждать и личности.

Когда ты создаешь своего персонажа, ты выбираешь свой *главный цвет* (+2), свой *рабочий цвет* (+1) и свой *слабый цвет* (-1). Эти значения используются, когда приходит время кидать кубики. Последний, четвертый цвет, получает значение 0.

БРОСОК И МОДИФИКАТОРЫ

Когда ты видишь фразу **брось+характеристика**, ты бросаешь 2d6 (2 шестигранных кубика), складываешь выпавшие значения и прибавляешь к результату значение указанной характеристики. Если в описании хода указаны модификаторы, учти их:

+X: следующий бросок по условиям получает +X;

-X: следующий бросок по условиям получает -X;

Например, брось+Ярость, если Ярость персонажа равна +2, означает, что к сумме броска двух костей ты должен прибавить 2 — это и будет результатом.

Если результат больше 10 — ты успешно справился. Если результат от 7 до 9, ты справился, но это потребовало дополнительных усилий или повлекло за собой какую-то проблему. Если результат 6 и меньше, ты провалился — получи 1EXP и послушай, чем закончилась твоя неудача.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда ты создаешь персонажа, ты выбираешь буклет класса, к которому будет принадлежать персонаж, и следуешь инструкциям ниже. Каждый класс — уникален. Ты не просто охотник за головами — ты **Охотник за Головами**. В галактике есть много наемников, но ты — тот самый **Наемник**.

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило персонажу и миру игры, а не выбивалось из него;
- **Выбери** внешний вид — на листе персонажа есть специальный раздел. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам;
- **Распредели** +2, +1, 0 и -1 по характеристикам. У каждого персонажа есть основная характеристика. Если он сражается — это Ярость. Если общается — Репутация;
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет;
- **Впиши** имена соратников в свои связи — можно вписать только часть, можно вписать кого-то дважды. Ты сам определяешь, насколько крепко связан с другими персонажами. Когда просят бросить +Связь, брось 2 кости и добавь к результату количество связей, которые у тебя есть с персонажем;
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны;
- Внимательно **прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.

Выполнив все эти шаги, ты получаешь готового персонажа, которым можешь играть. После того как ты закончил — покажи своего персонажа Ведущему. Ведущий примет во внимание твой выбор, чтобы сформировать предстоящее приключение таким образом, чтобы ты мог максимально проявить все уникальные способности своего персонажа.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Персонажи могут использовать ходы, описанные ниже. Они построены по принципу следования вымыслу. Ситуация, в которой оказывается персонаж, определяет, какой ход будет задействован. Итак, когда ты...

ВЕДЕШЬ ПЕРЕГОВОРЫ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на НПС, брось+Репутация. Рычаг — это то, в чем НПС нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание. На 7—9 им нужно что-то прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+Контроль. На 10+ держи 3. На 7—9 держи 1. Когда тебя или находящегося под твоей защитой атакуют, разменяй 1 к 1 из списка:

- Перенаправь атаку с подзащитного на себя;
- Уменьши эффект атаки или урон на 1d;
- Отвлеки атакующего, дав союзнику +1в против этого противника.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим и бросай...

- +Ярость, если рвешься напролом;
- +Контроль, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;
- +Навык, если применяешь свои таланты;
- +Репутация, если используешь обаяние и харизму.

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7—9 ты не так успешен. Ведущий предложит тебе худший результат, невыгодную сделку или тяжелый выбор.

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь знания для решения проблемы, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное и интересное об объекте исследования. На 7—9 Ведущий расскажет что-то интересное — это от тебя зависит, насколько это окажется полезным. Ведущий может спросить тебя «Откуда ты это знаешь?» Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ В СИТУАЦИИ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию, сцену или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса из списка. На 7—9 задай Ведущему 1 вопрос из списка. Получи +1в на действие с учетом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдет?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?
- Что здесь представляет наибольшую опасность?

ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+Связь. На 10+ он получает +1в или -2в, на твой выбор. На 7—9 ты также подвергаешь себя опасности или угрозе.

СХОДИШЬСЯ В СХВАТКЕ

Когда ты сражаешься с противником, выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Брось+Ярость. На 10+ ты наносишь противнику урон и парируешь его ответную атаку. Или ты можешь не парировать его атаку и нанести +1d урона. На 7—9 ты наносишь противнику урон, а затем он атакует тебя.

Перестрелка: Брось+Контроль. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7—9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1.

- Тебе пришлось занять неудачную позицию или открыться;
- Выстрел получился неудачным: -1d урона;
- Тебе пришлось выстрелить несколько раз, потратив 1 боеприпас.

Урон: Когда ты наносишь урон, брось X костей, где X твой урон. На 6+ кость наносит 2 ранения. На 4—5 кость наносит 1 ранение. Считается результат каждой кости.

ЧИНИШЬ

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет, брось+Навык. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 1.

- Это не займет много времени;
- Это можно сделать без специального инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это можно улучшить и получить +1в на использование.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Эти ходы используются реже и часто становятся ответом персонажа на воздействие окружающей ситуации. То есть здесь ты не изменяешь расстановку сил, здесь ты борешься с последствиями этой расстановки. Итак, когда ты...

ВЕРБУЕШЬ

Когда те нужна помощь, ты нанимаешь специалистов. Брось:

- +1, если известно, что ты платишь исправно;
- +1, если сразу говоришь, что нужно будет делать;
- +1, если известно, что ты делишься добычей;
- +1, если твоя положительная репутация здесь ценится.

На 10+ ты находишь нескольких толковых претендентов и можешь выбрать лучшего на свой вкус. На 7—9 придется выбирать из того, что есть, а есть тут не то чтобы очень толковые специалисты. На 6— твои поиски привлекли кого-то недоброго — может быть, кто-то захочет из принципа пойти к тебе на службу, и отказать ему будет значить навлечь на себя дополнительные проблемы. Отказ в любом случае посчитает за собой -1в во время следующей вербовки.

Нанятый специалист будет выполнять свою работу в рамках обговоренных условий. Он не будет безрассудно жертвовать собой, выполняя идиотские приказания. Ты можешь «потратить» специалиста — он сделает что-то выдающееся (выполнит невыполнимую задачу или поможет персонажу, дав бонус +2в в своей области), но после этого станет бесполезным до конца контракта.

ВЗПАМЫВАЕШЬ

Когда ты взламываешь электронику (компьютер, сервер, коммуникатор или электронный замок), брось+Навык. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1.

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это можно будет использовать повторно.

ВОССТАНАВЛИВАЕШЬСЯ

Когда ты отдыхаешь день или больше, ты излечиваешь все ранения, кроме критического. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, ты излечиваешь критическое ранение.

ИСПУСКАЕШЬ ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда ты получаешь ранение, зачеркни одну ячейку НР. Когда не осталось пустых ячеек, ты получил Критическое ранение: теперь 6+ урона наносят противнику 1 рану и ты получаешь -1п на броски. Когда у тебя нет ячеек, чтобы отметить

ранение, брось+Контроль. На 10+ ты серьезно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, но твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство. На 7—9 ты истекаешь кровью, и если в ближайшее время не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для него отпущено всего пара-тройка секунд.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7—9 ты стабилизируешь пациента и выбираешь 1:

- Ты не можешь убрать его из-под огня;
- Ты открываешься для атаки противника или иной угрозы;
- Ты паникуешь.

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, и перед твоими глазами разыгрывается что-то по настоящему чудовищное, брось+Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7—9 ты контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь (-1п пока источник не исчезнет);
- Ты получаешь атаку от источника паники;
- Ты теряешь инициативу, и твой соратник подвергается угрозе.

На 6- ты полностью отдаешься во власть страха, и Ведущий решит твою дальнейшую судьбу.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда тебе надо пополнить запасы, и это легко можно найти там, где ты находишься, ты покупаешь это по рыночной цене. Если это что-то особенное, ограниченное, запрещенное или просто необычное для этого места, брось+Репутация. На 10+ ты найдешь необходимое по разумной цене. На 7—9 тебе придется заплатить больше или повернуть сделку каким-то другим способом.

ПУТЕШЕСТВУЕШЬ

Когда ты ищешь способ отправиться из одного места в другое, ты можешь выбрать...

- безопасность, но тогда ты заплатишь полную цену;
- скорость, но тогда ты заплатишь вдвое больше;
- дешевизну, заплатишь половину, но рискнешь.

Выбрав, брось+Репутация. На 10+ ты находишь достойного перевозчика за адекватную цену. На 7—9 тоже самое, но будет какое-то осложнение на выбор Ведущего.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Когда ты накопил 6+текущий уровень EXP, ты можешь потратить день отдыха и повысить уровень на 1. Когда ты делаешь это, повысь уровень на 1 и выбери из списка:

- Получи +1 Ярость;
- Получи +1 Контроль;
- Получи +1 Навык;
- Получи +1 Репутация;
- Получи 1 Специальный ход своего класса

Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, кроме главной характеристики (выбери сам), которая в итоге может быть равна +3.



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

С большой долей вероятности героям понадобится собственный космический корабль. Это может быть принадлежащее только одному из персонажей судно, например, личная яхта аристократа или же общий, купленный или захваченный во время приключений, потрепанный грузовик.

Когда в дело вступает космос, правила игры несколько изменяются. Во-первых, тебе понадобится специальный буклет корабля, который ты, как и буклеты персонажей, можешь скачать с официального сайта. В отличие от буклетов персонажей, буклет корабля состоит из трех листов:

Общая информация: здесь располагается общая информация по кораблю, а также необходимые правила по его созданию и улучшению.

Системы корабля: этот лист необходимо разрезать на 4 части. Каждая часть описывает одну из основных систем корабля — это Рубка, Машинное отделение, Сервисное отделение и Орудийное отделение. Персонажи управляют кораблем с помощью этих систем, поэтому отдай каждому вовлеченному персонажу один из получившихся после разрезания листов. **Обрати внимание:** Каждая система имеет свою основную характеристику. Многие космические ходы используют эту характеристику, а не характеристику персонажа.

Боевая диаграмма: дополнительная информация для боевых действий в космосе.

В процессе игры персонажи могут меняться системами, перемещаясь по кораблю. Каждой системой может управлять только один персонаж, остальные могут помогать ему, если внутреннее убранство корабля позволяет. Если системой никто не управляет, она считается неактивной и не работает.

В БОЮ

Когда начинается сражение, возьми боевую диаграмму. Твой корабль всегда находится в центре диаграммы, а противники (или союзники) располагаются во круг в одном из четырех секторов обстрела и на удалении от «близко» до «далеко». Дистанция показывает, какой штраф получает стрелок:

- Близко: 0
- Средне: -1
- Далеко: -2

Иногда орудия корабля могут стрелять только в определенном направлении, и тогда вести огонь можно только по тому противнику, который находится в нужном секторе обстрела.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Когда ты...

ДАЕШЬ ЗАПП

Когда ты стреляешь в противника, брось+Орудия. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7—9 ты наносишь урон противнику и выбираешь 1:

- Одновременный залп: противник наносит свой урон твоему кораблю;
- Неудачный выстрел: твой корабль наносит -1d урона;
- Первый промах: тебе пришлось выстрелить несколько раз – потратить 1 Ресурс.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда корабль подвергается опасности, скажи, как ты справляешься, и бросай...

- +Корпус, если рвешься напролом, полагаясь на крепость обшивки;
- +Двигатели, если маневрируешь, стараясь выйти из-под удара;
- +Системы, если используешь особые возможности корабля.

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7—9 что-то пошло не совсем так, как задумано: пусть угрозы ты избежал, но какое-то последствие все равно получил. Ведущий может воспользоваться ситуацией.

ЛЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЕЗД

Когда ты отправляешь корабль в путешествие между звездными системами, выбери маршрут и брось+Двигатели.

Официальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1. На 6— выбери 3 или передай это право Ведущему:

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время перелета на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль успешно прибыл, но не туда;
- Корабль потратил 1d-1 Ресурсов во время полета.

Неофициальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1. На 6— выбери 3 или передай это право Ведущему:

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время перелета на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;

- Корабль попал в засаду;
- Корабль потратил 1d Ресурсов во время полета.

Запрещенный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 2d дней — брось два кубика и сложи полученные результаты. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2. На 6—выбери 2, а Ведущий выберет еще 1:

- Вместо 2d дней путешествие заняло 3d дней;
- Во время перелета на корабле что-то сломалось;
- По прибытии вокруг происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль прибыл не туда, куда ты планировал;
- Корабль потратил 2d-2 Ресурсов во время полета.

Ведущий: В разделе советов ты найдешь интересные идеи для необычных и экстраординарных событий в космосе.

МАНЕВРИРУЕШЬ

Когда ты изменяешь положение корабля во время сражения в космосе, брось+Двигатели. На 10+ выбери до 2 противников и перемести их в любой другой сектор диаграммы (ты можешь также изменить дистанцию до цели). На 7—9 выбери 1:

- Выбери 1 противника и перемести его в любой сектор на любую дистанцию;
- Выбери 2 противников и перемести их в соседние сектора не меняя дистанцию;



На 6- один из противников атакует корабль и наносит ему свой урон.

РЕМОНТИРУЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты ремонтируешь корабль, брось+Навык. На 10+ возьми 3. На 7—9 возьми 1. Ты можешь потратить 1 и очистить 1 ячейку повреждений. Каждый бросок тратит 1 Ресурс корабля.

СПЕДИШЬ ЗА СЕНСОРАМИ

Когда ты следишь за пространством вокруг корабля или ищешь что-то в космическом пространстве, брось+Системы. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7—9 задай 1 вопрос. Получи +1в на действия с учетом ответов.

- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь вскоре произойдет?
- Что конкретно здесь сейчас происходит?
- Что мне следует здесь искать?
- Есть здесь что-то ценное или полезное для меня?
- Что из присутствующего на самом деле не является тем, чем кажется?

СОДЕРЖИШЬ КОРАБЛЬ В ПОРЯДКЕ

Когда ты следишь за порядком на корабле во время полета, брось+Репутация. На 10+ экипаж сыт, бодр и весел, а корабль тратит на 1 Ресурс меньше во время путешествия. На 7—9 экипаж сыт, но служба утомляет, а корабль тратит положенное количество Ресурсов. На 6- выбери 2:

- У одного из экипажа несварение и получает -2в;
- На камбузе что-то протухло и экипаж получает -1в;
- В трюме бардак: 1 груз испорчен;
- Корабль потратил на 2 Ресурса больше.

ТОРГУЕШЬ

Залог успешной торговли — купить подешевле, отвезти подальше, продать дороже. Когда ты торгуешь грузом корабля, выбери:

Покупка: Когда ты ищешь товар, Брось+Репутация. На 10+ ты купил товар и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Ты купил товар по выгодной цене — получи 100 кредитов;
- Ты не перешел дорогу конкурентам;
- Товар не является запрещенным.

Продажа: Когда продаешь товар, Брось+Репутация. На 10+ ты продал товар по цене 100 кредитов за 1 Груз и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Ты выгодно продал товар — получи 100 кредитов;

- Ты не перешел дорогу конкурентам;
- Товар не является запрещенным.

Контрабанда: Если товар запрещенный, продавая, выбери 1:

- Ты продал его подешевле, зато не привлек внимание властей — потеряй 100 кредитов;
- Ты продал его по обычной цене, но власти заинтересовались тобой не очень сильно — получи сравнительно легкие проблемы с законом. Наверное, взятка поможет;
- Ты продал товар на черном рынке — получи 300 кредитов, и теперь по твоим следам идут профессиональные следователи.

СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь описано снаряжение, которым могут воспользоваться персонажи во время своих приключений. Все, что есть у персонажей на момент начала игры, написано на их листах в разделе снаряжения. Если там не указаны какие-то дополнительные характеристики снаряжения — их можно найти в этой главе. Также персонажи могут потратить свои деньги для приобретения того, что им необходимо.

ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

- Авто: каждая атака тратит 1 Боеприпас;
- Бесшумный: использование предмета не производит шума;
- Бронебойное: наносит ранение на 3—4, два ранения на 5+ по небронированной цели. Наносит обычный урон по бронированной цели;
- Бронированный: получает 1 ранение только на 5+ от небронебойного оружия. Получает ранения, как обычно от бронебойного оружия;
- Дистанция: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:
 - ⇒ ближняя: для драки лицом к лицу и близко, буквально рукой подать;
 - ⇒ средняя: для боя на дистанции уверенного поражения цели из пистолета. Также может быть использовано в ближнем бою с -1в;
 - ⇒ дальняя: для стрельбы на дистанциях больше 50 метров;
- Защита X: дает персонажу Xd защиты. Если у персонажа несколько предметов с таким свойством, используется максимальный. Когда персонаж получает урон, брось X костей. На 6+ игнорируй 2 ранения. На 4—5 игнорируй 1 ранение. Считается результат каждой кости;
- +X защита: увеличивает защиту персонажа на Xd и может сочетаться с Защитой X;
- Игнорирует щиты: полностью игнорирует эффект защиты от любых типов энергетический щитов;
- Кровавый: наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Может вгонять в панику;
- Мощный: оружие сбивает с ног;
- Ночное видение: предмет позволяет видеть цель в темноте;
- Оглушение: применение предмета не убивает, а временно выводит из строя;
- Отдача: стрелок получает -1в при использовании этого оружия;
- Скрытый: предмет может быть скрыт под одеждой, и без специального досмотра его нельзя обнаружить;
- Точное: атака получает бонус +1в.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАБОРЫ

Набор взломщика

3 использования, 120 кредитов

Потратить 1 использование и взломать любой электронный замок. Взломанный замок выходит из строя и не может быть использован по назначению.

Набор выживания

10 использований, 100 кредитов

Набор базовых инструментов и припасов, необходимых для выживания в экстремальных условиях, например при крушении. Потратить 1 использование и обеспечить 1 персонажа всем необходимым для выживания в течение 1 дня.

Набор Компаньонки

5 использований, 350 кредитов

Потратив 1 использование, ты полностью изменяешь свой имидж, вплоть до макияжа, костюма и запаха духов.

Набор первой помощи

5 использований, 120 кредитов

Потратив 1 использование, ты излечиваешь 1 некритическое ранение, полученное несколько часов назад. Потратив 3 использования, ты излечиваешь 1 критическое ранение, полученное несколько часов назад.

Набор подрывника

5 использований, 80 кредитов

Потратить 1 использование и установи бомбу, которая взорвется по твоему желанию. Это может быть мина с датчиком движения или системный детонатор с дистанционным взрывателем. Потратить 1 использование и разминировать бомбу.

Полевая лаборатория

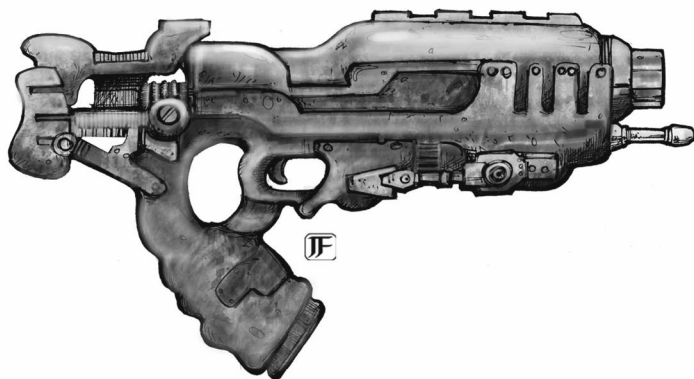
5 использований, 250 кредитов

Потратив 1 использование, ты получаешь все необходимое для проведения лабораторного анализа в полевых условиях. Это может быть судмедэкспертиза, химический или биологический анализ или что-то экзотическое.

Ремонтный набор

5 использований, 60 кредитов

Потратить 1 использование, чтобы получить любой необходимый для ремонта инструмент.



ХОПОДНОЕ ОРУЖИЕ

Двуручный меч	ближняя, мощный, 30 кредитов
Метательный нож	средняя, 5 кредитов
Моноклинок	ближняя, 55 кредитов
Парные монотопоры	ближняя, +1d защита, 60 кредитов
Пиломеч	ближняя, кровавое, 30 кредитов
Стилет	ближняя, скрытый, 15 кредитов
Шоковый кастет	ближняя, оглушение, 25 кредитов

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Дробовик	ближняя, +1d урон, 45 кредитов
Пистолет	средняя, 60 кредитов
Пистолет-пулемет	средняя, авто, 80 кредитов
Револьвер	средняя, бронебойное, отдача, 40 кредитов
Снайперская винтовка	дальняя, бронебойное, 200 кредитов
Тяжелый пистолет	средняя, бронебойное, 80 кредитов
Штурмовая винтовка	средняя, авто, 150 кредитов

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Карманный лазер	средняя, скрытый, 150 кредитов
Парализатор	ближняя, оглушение, 80 кредитов
Плазменный пистолет	средняя, игнорирует щиты, 250 кредитов
Плазменная дуга	средняя, игнорирует щиты, +1d урон, 400 кредитов
Штурмовой лазер	дальняя, точное, 320 кредитов

ИНОЕ ОРУЖИЕ

Гарпунное ружье	средняя, смотри описание, 120 кредитов
Рельсовая винтовка	дальняя, бронебойное, 300 кредитов

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Бронежилет	защита 1d, скрытый, 70 кредитов
Полицейский бронежилет	защита 2d, 95 кредитов
Броня разведчика	защита 1d, невидим когда неподвижен, 200 кредитов
Боевая броня	защита 2d, 150 кредитов
Керамопластовая боевая броня	защита 3d, 300 кредитов
Энергетический щит	+бронированный, 500 кредитов
Энергощит: Плазмид	защищаясь, ты обнуляешь урон, 500 кредитов

БОЕПРИПАСЫ

Обычно боеприпасы доступны на рынке, если ты можешь найти в продаже соответствующее оружие. Единица боеприпасов стоит 1/10 стоимости оружия. Персонаж не может носить больше пяти единиц боеприпасов одновременно.

ОРУЖЕЙНЫЕ АКСЕССУАРЫ

Автоприцел смотри описание, +70 кредитов
Глушитель +бесшумное, 25 кредитов
Керамопластик +не обнаруживается детекторами, +150 кредитов
Ночной прицел +видеть в темноте, 30 кредитов
Стабилизатор +1в на атаку при первом выстреле, 15 кредитов

ГРАНАТЫ

Граната, клеевая смотри описание, 35 кредитов
Граната, осколочная смотри описание, 20 кредитов
Граната, плазменная смотри описание, 150 кредитов

РАЗНОЕ

Аварийный маяк 30 кредитов
Бинокль 25 кредитов
Гравигенератор смотри описание, 250 кредитов
Детектор движения 70 кредитов
Коммуникатор для общения и аппов, от 30 кредитов
Контрацептивы 5 кредитов
Одежда (повседневная) 25 кредитов
Одежда (бизнес) 50 кредитов
Одежда (люкс) 200 кредитов
Профессиональный компьютер от 170 кредитов
Походный паек (5 дней) 10 кредитов
Регенератор потратив, очисти 1 ячейку урона себе или цели, 25 кредитов
Фальшивое ID 1 раз проходит проверку, 300 кредитов

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Ремонт (за повреждение) 150 кредитов
Ресурс 15 кредитов

УСЛУГИ

Артист (за вечер выступления)	120 кредитов
Банк (за транзакцию)	3 кредита
Врач (за ранение)	12 кредитов
Грузчик (за час)	1 кредит
Комната (хостел, за ночь)	2 кредита
Комната (отель, за ночь)	5 кредитов
Комната (люкс, за ночь)	30 кредитов
Компаньонка (за сеанс)	50 кредитов
Куртизанка (за ночь)	25 кредитов
Курьер (за рейс)	3 кредита
Механик (за ремонт)	10 кредитов
Ночная бабочка (за час)	5 кредитов
Обед (фастфуд)	1 кредит
Обед (бистро)	3 кредита
Обед (ресторан)	10 кредитов
Обед (пьянка)	30 кредитов
Рабочий (за час)	2 кредита
Телохранитель (в сутки)	50 кредитов
Транспорт (аренда, в сутки)	25 кредитов
Юрист (за дело)	30 кредитов
Эксперт (за экспертизу)	45 кредитов

КРИМИНАЛЬНЫЕ УСЛУГИ

Взятка (мелкое правонарушение)	30 кредитов
Взятка (крупное правонарушение)	200 кредитов
Взятка (за услугу)	10% от стоимости
Похищение	150+ кредитов
Убийство	300+ кредитов

ОПИСАНИЕ

Автоприцел: Примитивный искусственный интеллект, совмещенный с простой системой сервомоторов, позволяет корректировать огонь оператора. Во время атаки ты можешь перебросить 1 кубик урона.

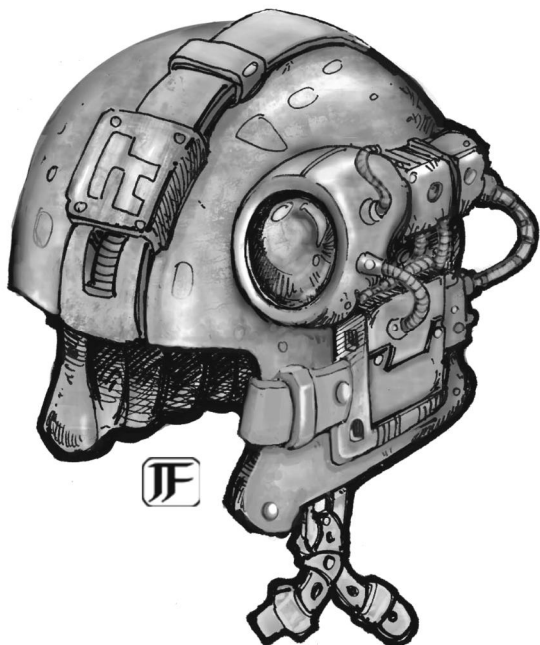
Гарпунное ружье: Может быть использовано как оружие, но на практике является инструментом для преодоления стен — гарпун имеет трос длиной 25 метров, способный выдержать вес трех-пяти человек.

Гравигенератор: Позволяет персонажу перемещаться в трех измерениях со скоростью шага среднестатистического человека. Также с помощью этого устройства можно зависать в воздухе.

Граната, клеевая: Также известна как «жижа». В зоне действия гранаты распыляется вязкая субстанция, делающая невозможным практически любые движения. Время действия 3 минуты.

Граната, осколочная: Все в радиусе 10 метров от взрыва получают урон.

Граната, плазменная: Персонаж может два раза бросить свой Урон и выбрать лучший результат. Все в радиусе 10 метров от взрыва получают этот урон. Игнорирует щиты.

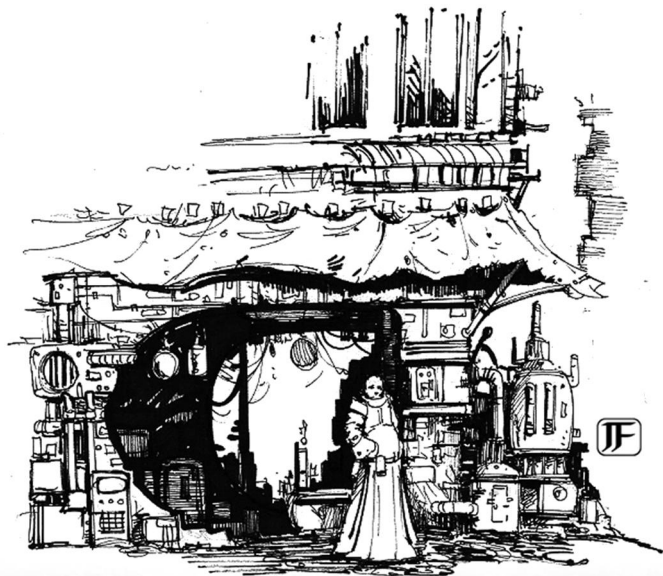


ОТ АВТОРА

На следующей странице ты попадешь в раздел, посвященный инструментам, которые помогают Ведущему создавать интересные истории. Но я хочу сразу предупредить тебя — там тебя не научат «водить игру». Вопреки распространенной традиции, когда раздел для ведущих содержит всю необходимую информацию как для новичка, так и для опытного ведущего, я так поступать не намерен. Сегодня, в XXI веке, информация доступна в любом месте в любое время, поэтому я считаю неразумным тратить место на страницах этой книги на то, что и без меня сказали уже сотни тысяч раз.

Тем не менее, если тебе необходима помощь в том, чтобы начать «водить», ты можешь ознакомиться с аналогичными разделами в других играх или, если это твоя первая книга правил настольной ролевой игры (а в таком случае я безмерно рад, что ты решил начать именно с нее), в конце я приведу список ресурсов, которые помогут тебе получить представление о том, как «водить игры».

Взяв на себя роль Ведущего, ты получишь абсолютную власть над игрой. Но вместе с властью приходит и ответственность — ты можешь сломать игру, а можешь сделать ее самым запоминающимся приключением. Не стесняйся экспериментировать, давать игрокам власть над сюжетом игры и вместе с тем своевременно перехватывать инициативу, когда того требует сюжет. Да, как и игроки, ты играешь по правилам, но ты играешь не против игроков. Ты играешь вместе с игроками, и твои правила охватывают куда большее количество ситуаций, чем ходы, доступные персонажам игроков.



ВЕДУЩИЙ

Когда ты Ведущий, у тебя нет персонажа. Вместо этого в твоих руках весь мир, но у этого мира есть правила. Запомни их, потому что они — твой самый главный инструмент. Итак, когда ты...

...ВЕДУЩИЙ, ТЫ:

- описываешь ситуацию;
- следуешь правилам;
- совершаешь ходы;
- используешь заготовки.

Это общие принципы, и ты можешь их по-разному интерпретировать. Они помогут понять, что стоит делать, а что делать категорически нельзя. Итак, когда ты...

...ОПИСЫВАЕШЬ СИТУАЦИЮ, ТЫ:

- рассказываешь о мире игры;
- наполняешь жизнь персонажей событиями;
- даешь имя каждому встречному;
- делаешь каждого противника «живым».

...СЛЕДУЕШЬ ПРАВИЛАМ, ТЫ:

- не трогаешь кости;
- обращаешься к персонажам, а не к игрокам;
- играешь, чтобы узнать, что будет дальше;
- задаешь вопросы и используешь ответы.

...СОВЕРШАЕШЬ ХОДЫ, ТЫ:

- делаешь ход, который имеет смысл по ходу истории;
- никогда не называешь свои ходы;
- начинаешь с истории и заканчиваешь историей;
- становишься фанатом персонажей.

...ИСПОЛЬЗУЕШЬ ЗАГОТОВКИ, ТЫ:

- рисуешь карту, оставляешь пустые места;
- готовишь опасности;
- не забываешь о фантастике;
- думаешь разносторонне.

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Как и у персонажей, у тебя есть ходы. Твои ходы не похожи на ходы персонажей, потому что у тебя другая задача. Итак, когда кто-то смотрит на тебя вопросительно, ты:

- используешь ход монстра, места или опасности;
- открываешь неприятную правду;
- наносишь урон;
- используешь ресурсы персонажей;
- оборачиваешь ходы персонажей против них;
- заставляешь их разделиться;
- даешь блеснуть каждому персонажу;
- показываешь их слабые стороны;
- предлагаешь возможности, бесплатно и не очень;
- помещаешь кого-то в центр внимания;
- выдвигаешь условия и ждешь ответа.

Неважно, какой ход ты использовал, ты **никогда не говоришь** название хода и **всегда** в конце **спрашиваешь**: «Что ты делаешь?»

КОГДА ДЕЛАТЬ ХОД?

- когда игроки смотрят на тебя;
- когда игрок дает тебе такую возможность;
- когда игрок кидает б-.

Когда ты Ведущий, ты не просто рассказываешь историю. Ты заполняешь места, которые не могут заполнить остальные игроки. В твоих руках власть над статистами (NPC) — персонажами, населяющими этот мир и не подчиняющимися игрокам. Когда персонажи что-то делают, мир реагирует, поэтому твоя основная задача следить за этим и давать игрокам правильную обратную связь. В начале книги ты уже видел пример игры — если тебе все еще непонятен процесс игры, в Интернете ты можешь найти места, где тебе все подробно объяснят. Начать, собственно, стоит с сайта игры.

ФРОНТЫ

Фронт — это комплект секретной информации, которую ты используешь для создания приключения. Фронт содержит угрозу, которая надвигается, ее предвестника и катастрофу, которая наступит, если угроза не будет ликвидирована. Когда ты создаешь **Фронт**, ты:

- создаешь 2–3 угрозы;
- для каждой угрозы придумываешь катастрофу;
- пишешь 2–3 предвестника для каждой угрозы;
- пишешь 1–3 ключевых вопроса;
- перечисляешь действующих лиц.

СОЗДАНИЕ УГРОЗЫ

Когда ты создаешь угрозу, подумай вот о чем: что это, кому это нужно и зачем ему это нужно. Угрозы бывают разные, ты можешь выбрать из списка, а можешь придумать сам.

- Амбициозный лидер (цель: *прийти к власти*);
- Борец за права (цель: *сделать всех счастливее*);
- Власть имущие (цель: *контролировать все*);
- Диаспора (цель: *избавиться от пришельцев*);
- Катаклизм (цель: *затронуть всех*);
- Культ (цель: *привлечь больше последователей*);
- Маньяк (цель: *уничтожить все*);
- Машина (цель: *ассимилировать все*);
- Банда (цель: *заполучить богатства*);
- Фанатик (цель: *умереть во имя Великой Цели*).

Угрозы могут иметь собственные ходы, которые в таком случае неплохо бы написать. Но, как и раньше, никогда не называй ход, который используешь.

ПРЕДВЕСТИНИК

Это публичное событие, которое указывает на приближение катаклизма. Можешь считать предвестников ключевыми точками в плане злодея по захвату мира. Обычно предвестники следуют одно за другим, но иногда порядок может варьироваться.

Герои должны бороться с предвестниками, чтобы не допустить катастрофы. Если же по какой-то причине они не могут ему противостоять, убедись, что предвестник как-то сам по себе затронул персонажей. Иначе они о нем не узнают и смысла в нем не будет.

КАТАСТРОФА

Если герои не смогут ничего сделать или проигнорируют угрозу, рано или поздно случится катастрофа. Это может быть:

обеднение — *нищета, экономический кризис, дефолт;*

опустошение — *болезни, горе, безнадежность;*

разрушение — *стихийное бедствие, авария, война;*

тирания — *сильного над слабым, одного над всеми;*

узурпация — *смена власти, законно и нет;*

хаос — *отмена законов природы или общества.*

КЛЮЧЕВЫЕ ВОПРОСЫ

Каждый ключевой вопрос — это напоминание о том, что ты играешь, чтобы узнать, чем все закончится. Ключевые вопросы должны быть сформулированы соответственно:

Кто придет к власти?

Сможет ли варлок подменить командующего?

Куда Поколение внедрит своего агента?

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Фронт — заготовка твоего приключения. Фронтов у тебя может быть много, некоторые нацелены на разрешение в течение одной игровой сессии, некоторые — растянутся на десяток игр. Помни, что главное — это интересная игра, и фронты помогут тебе сделать ее интересной.

ПРИМЕР ФРОНТА

ВТОРЖЕНИЕ НА ДЕГА РОССА

Старк Индастриз (Магадон) организует интригу по захвату планеты конкурента по межзвездным перевозкам пассажиров и грузов.

УГРОЗА: Мистер Алан Старк из Старк Индастриз

Цель: *контролировать все*

Предвестники:

- Кто-то нанимает пиратов грабить корабли Дега Росса;
- Старк предлагает Дега Росса защиту;
- Наемники Старка похищают наследника Дега Росса;
- Варлок (дрон) под видом наследника проникает на военную базу;
- Флот Машины атакует базу, варлок устраивает саботаж;
- Флот Старков прибывает на помощь Дега Росса;
- На планете проходит референдум по выборам нового лидера;
- Новым лидером становится «спаситель» Алан Старк.

Катастрофа: Старк Индастриз захватывает контроль над Дега Росса и монополизирует межзвездную торговлю в секторе. Больше свободным торговцам там делать нечего...

Действующие лица

Алан Старк, президент Старк Индастриз;

Мете Дега Росса, наследник Дега Росса;

Мицуруги Кугато, наемник.

Ключевые вопросы

Как вычислить варлока?

Смогут ли войска ДР самостоятельно отбиться от Машины?

Кто спасет Мете?

ПРИМЕР ФРОНТА

НЕСЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

Семья Ершалаим, возглавляющая самую влиятельную корпорацию Федерации, много лет хранит секрет, который может спасти человечество или погубить его, если попадет не в те руки.

УГРОЗА: Джуно Т. Роллер, шеф безопасности корпорации и один из лидеров секретного общества «Поколение».

Цель: *уничтожить все*

Предвестники:

- Кто-то организует покушение на Ива Ершалаим, главу корпорации;
- Наследники — Адель и Кай — объявлены в розыск;
- Дом Адана захватывает беглецов;
- Лояльный «Поколению» наемник таранит судно, перевозящее беглецов;
- Тело Кая, находящееся в стазисе, доставлено на Шакар;
- С помощью ДНК Кая Джуно Т. Роллер получает доступ к Саркофагу;
- Программа самоуничтожения Саркофага запущена — взрыв уничтожит половину планеты.

Катастрофа: Со смертью Кая Поколение получает полный доступ к Саркофагу, и человечество теряет последнюю возможность противостоять ассимиляции генетическими паразитами.

Действующие лица

Адель Ершалаим, наследница корпорации;

Кай Ершалаим, клон предка семьи;

Джуно Т. Роллер, шеф безопасности и и.о. президента корпорации.

Ключевые вопросы

Кто стоит за покушением?

Как спасти Адель?

Что находится в Саркофаге?

ПРИМЕР ФРОНТА

КОСМИЧЕСКИЙ ОХОТНИК

Группа выпускниц Международного Университета Дружбы Народов (МУДН) арендовала яхту для экстремального вояжа на Пандору (сады Мокси пользуются особым спросом, так как только там разрешено все, за что ты можешь заплатить). Проблема в том, что на подлете яхту сбили, и сейчас шестнадцать прелестных выпускниц находятся в лапах местного лидера головорезов, прозванного Джо Полухо. Родители несчастных искательниц приключений готовы выложить приличную сумму за возвращение девиц домой. Вот только идиотов, готовых лезть на Пандору в логово Кожаных Комиссаров, нет. Или есть?

УГРОЗА: Джо Полухо и Кожаные Комиссары

Цель: *заполучить богатства*

Предвестники:

- Экстремальный туризм на Пандору набирает популярность;
- Первые случаи похищения туристов;
- Беспрецедентная выходка Кожаных Комиссаров — похищение целой группы туристов;
- Джо Полухо объявляет аукцион на свою добычу;
- На Пандору прибывают потенциальные покупатели;
- Аукцион состоялся, и новые владельцы собираются покинуть Пандору.

Катастрофа: Все шестнадцать выпускниц проданы на подпольных рынках и их судьба неизвестна. Позже некоторые из них будут использованы для шантажа высокопоставленных сановников, что неминуемо приведет к военным конфликтам и жертвам среди мирного населения.

Действующие лица

Джо Полухо, лидер Кожаных Комиссаров;

Аманда Атильери, староста группы выпускниц;

Каркас, скупщик краденого и торговец информацией с Пандоры.

Ключевые вопросы

Насколько ценны шестнадцать наследниц богатейших семей?

Кто примет участие в аукционе?

Кому выгодно все это?

ПРИМЕР ФРОНТА

БЕГУЩИЙ ЧЕЛОВЕК

Киборг Тцумэ Тамасаку во время очередного апгрейда получает диск с данными, содержащими секретную информацию о семье Сайно. Проблема в том, что апгрейд он делал на Ваату, и до родного дома путь не близкий, а информация о наличии у него ценных данных уже попала в чужие руки.

УГРОЗА: Когета Кицуни, одна и правящих семей Тао

Цель: *прийти к власти*

Предвестники:

- Лаборатория Кибернетики на Ваату атакована группой синоби;
- Серия перестрелок на улицах плавучего города;
- Беглец захвачен, и Амико обращается к мафии с целью тайно вывезти киборга с планеты;
- Стычка на орбите Тао — корабль с киборгом на борту атакован неизвестными кораблями;
- Киборг доставлен в штаб-квартиру Когета Кицуни, и начата процедура извлечения данных;
- В сети обнародованы кадры убийства дайме семьи Сайно, осуществленного членами семьи Тцумэ;

Катастрофа: Получив в руки данные, семья Кицуни успешно стравливает между собой остальные две семьи, и, пока последние сражаются друг с другом, выжидает, чтобы добить ослабевшего победителя и встать во главе Тао.

Действующие лица

Тцумэ Тамасаку, киборг, невольный курьер;

Когета Амико, синоби на службе семьи Кицуни.

Ключевые вопросы

Кто поместил данные в киборга?

Почему синоби не был остановлен на Ваату?

ВЗГЛЯД В БЕЗДНУ

Космос дает тебе безграничные возможности. В каждый момент времени ты можешь вытаскивать из него, как из рукава фокусника, что-то новое, неизведанное, опасное и увлекательное. Особенно, если персонажи дают тебе такую возможность. Когда персонажи сталкиваются с чем-то необычным, это может быть:

- поврежденным имперским судном-курьером времен становления Империи;
- двумя флотами Машины, сражающимися друг с другом в кровопролитной схватке;
- полицейским рейдером, ведущим преследование пиратов;
- транспортником, терпящим бедствие из-за отказа основных систем;
- заброшенной космической станцией рядом с гравитационной аномалией;
- местом сражения, заполненным останками кораблей людей и Машины;
- кометой, состоящей из редкого и дорогого элемента.

Экстраординарное — это загадка космоса. Люди знают очень мало о том, что лежит за пределами обжитых звездных систем. Но встреча с ним всегда остается в памяти экипажа. Когда персонажи сталкиваются с чем-то экстраординарным:

- **Легенды не врут:** Кракен, гигантский космический зверь, размеры которого не уступают спутнику планеты, показался на сенсорах. Может быть, пришла пора спасаться бегством?
- **Там что-то есть:** Гуманоидное тело, без скафандра, но живое. Но к нему не подобраться — каждый раз, когда корабль приближается к нему, он исчезает, чтобы появиться вновь не пределе сенсоров. Может быть, он ждет, что ты выйдешь в открытый космос?
- **Посторонний:** На борту есть кто-то еще, и его точно не было во время старта. Он одет в форму флота, но стоит тебе дотронуться до него — и вокруг развернется сцена ужасной космической трагедии. Что это? Призрак прошлого или знак из будущего?
- **Последний сигнал:** В эфире звучит песня на незнакомом языке. Помехи заглушают часть слов, но мелодия проникает в самое сердце. Печальная песня чужого мира.
- **Блуждающий мир:** Ты не поверишь — это планета. Лишенная атмосферы, оторванная от своей звезды, но на поверхности определенно видны следы цивилизации. Что это, следы древней расы? Какие секреты хранит этот мертвый мир?
- **Кокон:** Разрушенный космический корабль неизвестной конструкции. На борту криокамеры с телами в анабиозе. Тела похожи на людей, но что-то в них явно чужое. Может быть, не стоит будить их?

Все это только примеры. Если твои идеи выглядят гораздо лучше, используй их.

ВСЕПЕННАЯ

Приключения героев обычно происходят не в вакууме, а в каких-либо населенных пунктах (бывших или настоящих). Чтобы облегчить Ведущему задачу, здесь приведена специальная информация по поселениям. Каждое поселение имеет несколько тегов. Вот их основные типы:

РЕГИОН

В зависимости от места расположения поселение может принадлежать к:

- **Империи:** четкое разделение сословий, привилегии дворянам и ограничения для простолюдинов. Это богатые миры, со своими строгими порядками и традициями.
- **Федерация:** свободный рынок, конкуренция и вездесущая реклама. Номинально все обладают равными возможностями, но на деле чем ты богаче, тем больше у тебя прав.
- **Клоака:** сколько миров, столько порядков. Никогда нельзя быть уверенным, что ты случайно не нарушаешь местные устои. Уровень жизни варьируется от нищеты до вычурной роскоши.
- **Пограничье:** суровые люди, привыкшие уживаться с ежедневной угрозой вторжения Машины. Если вы видите на улице человека без оружия, это или мираж, или военный преступник.

ТИП

Определяет общий вид поселения и цели, с которыми оно было основано.

- **Аграрный:** земледелие, скотоводство, рыбная ловля.
- **Индустриальный:** промышленность, производство.
- **Коммерческий:** банки, офисы, клерки и кафетерии.
- **Рекреационный:** курорты, санатории, достопримечательности.
- **Ресурсный:** полезные ископаемые, шахты, обогащительные заводы.
- **Транспортный:** космопорт, склады, портовые бары и бордели.

НАСЕЛЕНИЕ

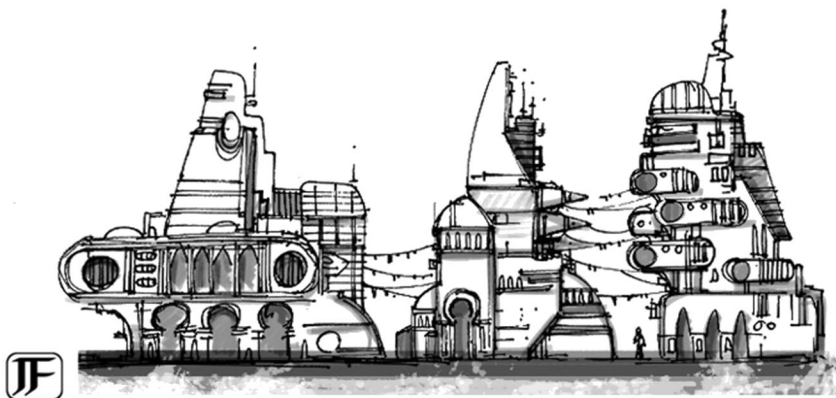
Описывает размер поселения и тенденции его изменения.

- **Заброшено:** поселение пустует. Пустые дома, пустые улицы. Несколько стариков, но не более.
- **Вымирает:** население в основном уезжает отсюда в более перспективные места.
- **Стабильно:** прирост населения компенсируется естественной убылью.
- **Растет:** поселение активно наращивает количество жителей, что благоприятно сказывается на уровне благосостояния.
- **Бум иммиграции:** что-то заставляет всех стремиться сюда, и поэтому уже не разобрать, где местные обитатели, а где приезжие.

ЭКОНОМИКА

Показывает общий уровень благосостояния поселения.

- **В упадке:** поселение вошло в стадию экономического коллапса. Много дешевой рабочей силы. Население нищее.
- **Стагнирующая:** поселение находится на закате своего развития. Рынок падает, отток капитала превышает приток. Все очень дешево, но качество ужасное. Много нищих, но есть и богачи.
- **Развивающаяся:** поселение активно развивается. Денег пока мало, но темпы роста открывают отличные перспективы инвестиций на будущее. Доминирует средний класс.
- **Устойчивая:** поселение вошло в стадию стабильности. Большинство товаров доступны по адекватным ценам. Средний класс и выше.
- **Процветающая:** поселение представляет собой элитный рай для богатых. Все очень дорого, отличного качества, и публика соответствующая.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Поселение может обладать следующими дополнительными качествами:

- ☐ **Антиутопия:** жизнь в этом поселении похожа на ночной кошмар. Надо быть совершенно отчаявшимся человеком, чтобы добровольно поселиться здесь. Или фанатиком...
- ☐ **Беженцы:** поселение принимает беженцев, пострадавших от нападения Машины. Отсюда и основные проблемы — нищета, воровство, болезни.
- ☐ **Большой человек:** поселение известно личностью, которая имеет большой вес в управлении им. Это может быть местная знаменитость или криминальный авторитет.
- ☐ **В космосе:** поселение является станцией, расположенной на орбите планеты или в поясе астероидов.
- ☐ **Городские легенды:** поселение знаменито своей неофициальной историей, и здесь происходит что-то таинственное.
- ☐ **Законопослушное:** поселение серьезно патрулируется полицией или другими силами поддержания правопорядка, поэтому здесь довольно спокойно и безопасно. Открытое ношение оружия запрещено.
- ☐ **Значение:** поселение имеет определенный вес на мировой арене. Может быть, здесь когда-то произошло какое-то символическое событие?
- ☐ **Импорт _____:** поселение активно импортирует товар, а потому цены на него здесь довольно высоки.
- ☐ **Коррупция:** власть коррумпирована, поэтому законы соблюдаются так, как это выгодно тому, кто больше заплатит.
- ☐ **Криминал:** власть в городе по факту принадлежит бандитам и мафиозным семьям. Полиция куплена.
- ☐ **Распри:** население расслоено, ведется непримиримая борьба друг с другом. Иногда доходит до кровопролития.
- ☐ **Трущобы:** поселение состоит из лабиринтов перенаселенных человеческих муравейников. Навигация без гида затруднена.
- ☐ **Удаленное:** поселение находится на отшибе, поэтому новости доходят с опозданием.
- ☐ **Утопия:** что-то делает жизнь в этом городе пределом мечтаний. Так ли это на самом деле — непонятно, но со стороны место выглядит идеально.
- ☐ **Экспорт _____:** поселение активно экспортирует товар, а потому цены на него здесь достаточно низкие.

КОНТРАКТЫ

В определенный момент времени у персонажей может появиться свободное время, и они захотят подзаработать денег на стороне. Для этого есть понятие контракта — специальной миссии, которая быстро создается, быстро выполняется и приносит персонажам некоторое количество денег.

Ты можешь придумывать контракты самостоятельно, можешь предложить персонажам рассказать тебе, чем они хотели бы заняться, или можешь воспользоваться генератором контрактов, приведенных в этой главе. Как и в случае со злодеями, генератор контрактов предложит тебе ответить на ряд вопросов, в результате чего ты сможешь предложить игрокам готовый контракт. Итак:

КАКОВ ТИП КОНТРАКТА?

- **Доставка:** необходимо доставить груз из пункта А в пункт Б. Базовая ставка — 100 кредитов;
- **Ликвидация:** необходимо устранить либо уничтожить объект, находящийся в обозначенном районе поиска. Базовая ставка — 300 кредитов;
- **Охрана:** необходимо обеспечить безопасность объекта в течение определенного времени. Базовая ставка — 150 кредитов;
- **Поиск:** необходимо найти и доставить объект, предположительно находящийся в обозначенном районе поиска. Базовая ставка — 150 кредитов;
- **Экспроприация:** необходимо выкрасть и доставить объект или персону, находящуюся в обозначенном районе поиска. Базовая ставка — 200 кредитов;
- **Эскорт:** необходимо сопроводить объект из пункта А в пункт Б. Базовая ставка — 150 кредитов.

КАКИЕ СЛОЖНОСТИ ОЖИДАЮТСЯ?

- Не ожидаются: во время выполнения контракта не предполагается активное сопротивление со стороны предполагаемого противника: рядом с объектом могут находиться работники, которые вряд ли окажут сопротивление. Надбавка отсутствует;
- Средние: цель контракта находится под охраной, рассчитанной больше против вандалов: сторож, простейшая система сигнализации, охранный спутник без вооружения. Надбавка — 100 кредитов;
- Регулярные: цель контракта находится под охраной полицейских сил или аналогичных: неемники, частная охранная организация, патрульный катер или корвет. Надбавка — 150 кредитов;
- Специальные: цель контракта находится под серьезной охраной: спецвойска корпорации, сложная многоступенчатая система охраны, крупный флот во главе с фрегатом или аналогичным военным кораблем. Надбавка — 300 кредитов.

КАКОВА СТЕПЕНЬ РИСКА КОНТРАКТА?

- Незначительная: сопротивление не ожидается. Надбавка отсутствует;
- Средняя: возможно оказание умеренного сопротивления. В случае серьезной атаки со стороны персонажей защитники предпочтут отступить. Надбавка — 50 кредитов;
- Серьезная: охрана готова оказать любое сопротивление, однако не пойдет на крайние меры. Надбавка — 200 кредитов;
- Критическая: готова оказать любое сопротивление, вплоть до ликвидации охраняемого объекта в случае угрозы его потери. Надбавка — 500 кредитов.

КАКОВЫ СРОКИ ВЫПОЛНЕНИЯ КОНТРАКТА?

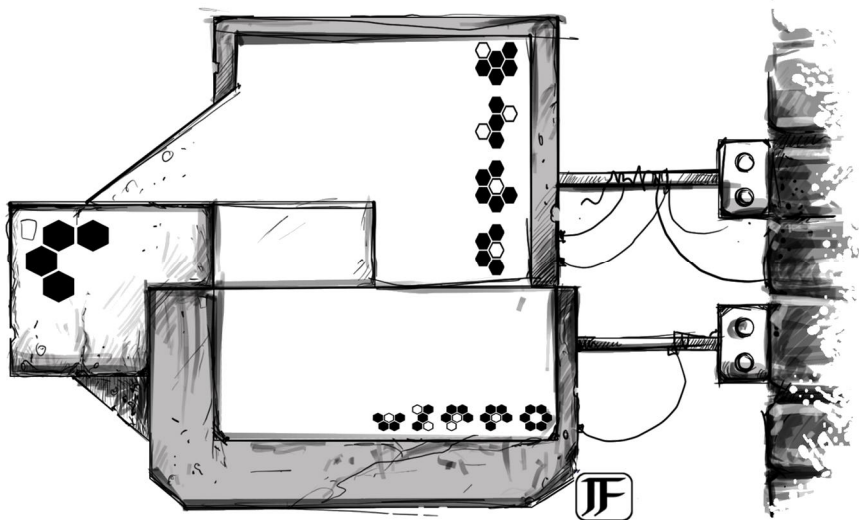
- Ненормированные: контракт может быть выполнен в течение любого времени, не противоречащего здравому смыслу. Надбавка отсутствует;
- Ограниченные: контракт должен быть выполнен в установленные сроки, но подразумевает вменяемое время на подготовку. Надбавка — 100 кредитов;
- Срочно: контракт необходимо выполнить в кратчайшие сроки, времени на подготовку нет или оно незначительно. Надбавка — 300 кредитов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ?

- **Нет:** никаких дополнительных условий заказчиком не предполагается. Надбавка отсутствует;
- **Оptionальные:** присутствуют дополнительные цели, выполнение которых приветствуется, но не является обязательным. Бонус за каждую цель равен базовой ставке дополнительного задания;
- **Обязательные:** присутствуют дополнительные цели, выполнение которых является обязательным. Бонус за каждую цель равен удвоенной базовой ставке дополнительного задания.

ПРИМЕР КОНТРАКТА

- **Тип:** экспроприация. Необходимо проникнуть на охраняемый объект корпорации Магадон в системе Ваату, выкрасть и доставить заказчику сервер, отвечающий за работу лабораторий генетики с 11-А по 11-С.
- **Сложности:** специальные. Объект охраняется силами специальных войск корпорации Магадон (штурмовики корпорации).
- **Степень риска:** серьезная. Охрана готова оказать сопротивление, однако не пойдет на крайние меры. Вызов подкреплений извне маловероятен.
- **Сроки:** ограниченные. Контракт необходимо выполнить в течение ближайших 14 дней ввиду запланированной передислокации лабораторий.
- **Специальные условия:** отсутствуют.
- **Оплата:** 800 кредитов.



ПРОТИВНИКИ

Здесь ты найдешь список интересных противников, которых ты можешь использовать для создания персонажам дополнительных проблем. Помимо описанных противников, тут также расположены правила и принципы, которые помогут тебе создавать собственных злодеев.

ПРАВИЛА

Каждый противник (или просто злодей) имеет собственные **ходы**, по аналогии с ходами Ведущего. Также каждый противник имеет **цель**, к которой стремится, **урон**, который наносит в прямом противостоянии, максимальное количество **ранений**, которое он может пережить, и несколько **ключевых слов**, описывающих его способности.



УРОН



ЗАЩИТА



РАНЕЕНИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Бронейбойное: наносит ранение на 3–5, два ранения на 6 по небронированной цели. Наносит обычный урон по бронированной цели.

Бронированный: получает 1 ранение только на 5–6 от небронейбойного оружия. Получает ранения как обычно от бронированного оружия.

Защита X: игнорирует X ранений, полученных во время атаки.

Машина: является дроном Машины, по сути роботом.

Организация: описывает численность групп:

одиночка: предпочитает действовать один;

группа: группами по 3–6 особей;

орда: десятки, если не сотни.

Размер: описывает размер существа:

крошечный: размером с крупную кошку;

мелкий: как крупная собака или ребенок 12 лет;

большой: как медведь на задних лапах;

огромный: размером с небольшой грузовик.

Скрытный: предпочитает нападать из засады.

Ужасающий: внушает страх своим видом.

Фанатик: сражается до конца, несмотря ни на что.

Ведущий, злодеи не являются простыми фишками на карте. Каждый из них обладает собственной целью, а потому будет действовать исходя из нее. Если пират жаждет наживы, то, как только шанс разбогатеть станет мизерным, бандит обратится в бег.

Старайся сделать противников «живыми» — у них тоже есть желания, недостатки, собственное видение мира. Шаблонный brave десантник не так интересен, как ветеран трех войн, переживший потерю друзей и несколько ранений. Чем больше деталей ты будешь выдавать игрокам во время игры, тем более интересной получится история.

Каждый злодей в этой книге обладает своими ходами, которые ты можешь использовать вместе со своими обычными ходами Ведущего. Но не стесняйся расширять набор — настольная ролевая игра хороша как раз тем, что в ней ты ограничен лишь своей логикой и фантазией.

СОЗДАВАЯ СВОИХ МОНСТРОВ

Когда тебе не хватает злодеев, ты легко можешь создать собственного буквально на лету. Для этого пройди по этим спискам, выбирая для себя то, что хорошо подходит для этого противника. Ты можешь выбрать из каждого списка сколько угодно раз, но старайся не вступать в конфликт со здравым смыслом.

ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?

Напиши ход, который описывает то, что делает этот злодей.

В ЧЕМ ЕГО СТРЕМЛЕНИЯ?

От этого зависит его цель. Опиши, что из его стремлений может стать причиной неприятностей окружающих.

КАК ОН ОБЫЧНО НАПАДАЕТ?

- Толпой: орда, урон 2d, ранения ☐
- Группой: группа, урон 2d, ранения ☐☐
- Соло: одиночка, урон 3d, ранения ☐☐☐

КАКОВ ЕГО РАЗМЕР?

- Размером с кошку: крошечный, урон -1d, ближняя
- Карлик: мелкий, ближняя
- Размером с человека: ближняя
- Как медведь: большой, урон +1d, ранения +☐, ближняя
- Как автомобиль: огромный, урон +2d, ранения +☐☐, ближняя

КАКАЯ У НЕГО ЗАЩИТА?

- Никакой: защита 0
- Бронежилет: защита +1
- Боевая броня или аналог: защита +2
- Силовая броня или аналог: защита +3
- Энергетический щит: бронированный

КАКОВА ЕГО ОСНОВНАЯ АТАКА?

- Подручные средства: ближняя
- Легкое оружие: средняя
- Штурмовое оружие: урон +1d, средняя
- Тяжелое оружие: урон +2d, средняя

ЕСТЬ ЧТО-ТО ЕЩЕ ИНТЕРЕСНОЕ?

- Крайне сильный: +мощное
- Непробиваемый: игнорирует первое полученное ранение
- Неуловимый: -1в на атаку по злодею
- Снайпер: +дальняя, +точное
- Хищник: бронебойное
- Эксперт: перебрось 1 кость урона при атаке
- Энергетическое оружие: игнорирует щиты

МОЖЕШЬ СКАЗАТЬ О НЕМ ЧТО-ТО ОСОБЕННОЕ?

- Особо опасен: опиши, что делает его таким опасным? Редкая способность, гадкая атака или ее последствия? Напиши особый ход.
- Состоит в особой группе: он может позвать на помощь? Или за него будут мстить? Опиши ход, который это отражает.
- Он — Машина: является дроном Машины? Добавь соответствующее ключевое слово и имей ввиду причины и последствия нападения.
- Ужасны: его вид вгоняет в ступор? Персонажи впадают в панику при его виде.



ЛЮДИ

АГЕНТ ПОКОЛЕНИЯ 7



2D

средняя, одиночка, скрытный



-

Секретное общество, состоящее из генетических гибридов людей и расы, зародившейся на другом конце галактики. Метланы предпочитают расширять свои территории с помощью генетической ассимиляции разумных видов. Это долгий процесс, иногда занимающий тысячелетия, но пока что не дававший ни одной осечки.



3

Ходы: телепатический шок, вогнать в панику; взять под ментальный контроль

Цель: получить больше власти и расширить генофонд

БАНДИТ



1D

ближняя, группа



-

Типичного бандита можно встретить в любом уголке галактики. Он неопрятен, глуповат, агрессивен и нахален. Его ценности примитивны, и этим пользуются те, кто обычно стоит за бандитами, направляя их с максимальной для себя выгодой.



1

Ходы: кидать понты, нападать исподтишка

Цель: вышибить дерьмо и заслужить авторитет

БОЕЦ-СПЕЦИАЛИСТ



3D

ближняя, одиночка



2D

Бретер из Империи, мастер боевых искусств, ветеран спецназа или гладиатор с Вальхаллы — все это боец-специалист. Он живет ради схватки, но не бездумного кровопролития, а скорее азартного соревнования, в котором победитель остается в живых, а проигравший теряет все.



2

Ходы: коварный финт, коронный прием, насмешка над противником

Цель: быть первым

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ



3D

средняя, группа, бронированный



1D

Хотя в большинстве случаев военные действия происходят в космосе, войска разных стран также имеют десантные войска, действующие на поверхности планет или использующиеся для проникновения и захвата вражеских космических кораблей.



2

Ходы: *подавить огнем, удерживать территорию, выполнить приказ*

Цель: выполнить поставленную задачу

КОСМИЧЕСКИЙ ПИРАТ



2D

средняя, группа, бронированный



-

Беспринципные космические волки, нападающие на одинокие космические корабли. В целом мало отличаются от обычных бандитов, хотя порой лучше вооружены и немного обучены. Изредка собираются в очень большие группы для нападения на объекты, расположенные на поверхности планет.



2

Ходы: *навалиться всей толпой, зачистить территорию*

Цель: награть и пропить

НАЕМНЫЙ УБИЙЦА



3D

дальняя, одиночка, скрытный



1D

Работающий по контракту профессионал, берущийся устранить любую цель тихо и незаметно. Обычно работает дистанционно, но в крайних случаях может сменить свою винтовку на оружие ближнего боя, хотя это и не делает его менее опасным.



2

Ходы: *внезапная атака, слежка*

Цель: выполнить заказ

ОПЕРАТИВНИК ИНТАКОРП



3D

средняя, одиночка, игнорирует щиты, бронебойное



2D

Легендарная секретная служба, официально не существующая, но тем не менее обладающая юрисдикцией действовать где угодно. Основная цель ИНТАКОРП — поиск и уничтожение нелегальных производителей искусственного интеллекта.



2

Ходы: идти по следу, вести расследо-
вание, устранить цель

Цель: охота

ПОЛИЦИЯ



2D

средняя, группа



1D

В разных мирах полиция может называться по-разному, однако чаще всего их задачи одинаковы: поддерживать правопорядок, ловить преступников и обеспечивать безопасность граждан. Хотя порой полицейские начинают больше заботиться о собственных делах...



1

Ходы: оцепить район, проверить до-
кументы, задержать и доставить
в участок

Цель: служить и защищать

ПСИХО



2D

ближняя, орда, фанатик



-

Агрессивная часть населения Пандоры, которая отрицает цивилизацию. Они дикие, кровожадные, их общество уважает исключительно закон сильного. Именно из-за огромного числа банд психо высадки на Пандору признаны чрезвычайно опасными. **Примечание:** указаны ранения всей орды.



5

Ходы: беспощадно и бессмысленно
атаковать всей толпой

Цель: GRIND GRIND GRIND KILL KILL
KILL!

СТОРОЖЕВОЙ РОБОТ



2D

средняя, одиночка, бронированный



2D

Хотя создание искусственного интеллекта запрещено, функциональные роботы существуют. Они не имеют сознания, только программу. Часто такие роботы используются для охраны и патрулирования запретной территории.



2

Ходы: *искать и преследовать, парализовать и сдать полиции*

Цель: обеспечить безопасность

ТЕРРОРИСТ-ФАНАТИК



4D

средняя, одиночка, фанатик



-

Проповедники «Церкви Апокалипсиса», обернувшиеся разлиты, бойцы ШАС — власти объявляют их террористами, и нельзя сказать, что это незаслуженно. Эти борцы за идею не остановятся ни перед чем.



1

Ходы: *подорвать себя, взять в заложники*

Цель: терроризировать население

ШТУРМОВИК КОРПОРАЦИИ



2D

средняя, группа



1D



1

Каждая корпорация имеет собственную службу безопасности, которая при ближайшем рассмотрении начинает казаться частной армией. Штурмовики применяются для решения многих задач, от обороны предприятий до проведения силовых акций на территории конкурента.

Ходы: *силовое проникновение, вооруженный захват*

Цель: выполнить приказ

ДРОНЫ МАШИНЫ

ИЧИДО



3D

дальняя, одиночка, машина



1D

Ичидо малочисленны, но при этом часто сопровождают группы пираний или рамов. В бою стремятся в первую очередь поразить наиболее слабозащищенную цель, используя для этого так называемое «гравитационное копье».



1

Ходы: *гравитационное копье, выстрел* **Цель:** поразить самого опасного противника
вслепую, бежать при угрозе

ПОК



1D

ближняя, одиночка, машина



1D

Шпион Машины. Лок неотличим от человека. В задачу лока входит интеграция в общество, а также скрытое устранение наиболее опасных для Машины представителей населения. Лок может жить жизнью диковатого и нелюдимого человека много лет, прежде чем приступит к выполнению своей задачи.



2

Ходы: *сменить внешность, дроны-разведчики, применить телекинез или телепатию* **Цель:** внедриться и занять место цели

ОКТОПОД



4D

дальняя, одиночка, машина, бронированный



-

Штурмовая батарея Машины, осуществляющая поддержку наземным войскам. Задача этого металлического осьминога — уничтожение любой военной техники или укреплений противника.



3

Ходы: *выстрел вслепую, бежать при угрозе* **Цель:** уничтожение

ПИРАНЬЯ



3D

ближняя, одиночка, машина, фанатик



1D

Базовая модель дрона, предназначена для ближнего боя, десантных операций на борту космических кораблей и захвата населения, пригодного к ассимиляции.



2

Ходы: атака с разбега, неожиданно напасть

Цель: сломить сопротивление

РАМ



3D

дальняя, группа, машина, большой, бронированный



2D

Тяжелый дрон с высокими защитными свойствами. Рам является основным боевым дроном, и их количество среди нападающих всегда самое высокое.



3

Ходы: сокрушительная атака, неожиданная атака

Цель: захватить цель для ассимиляции

СЕРВОДИСК



1D

ближняя, орда, машина



-

Рой мелких летающих дисков, кружащих на огромной скорости по полю боя. Из-за своего размера их крайне сложно уничтожить, а их монолезвия наносят неприятные порезы. **Примечание:** указаны ранения всей орды.



4

Ходы: атаковать роем, ухудшать видимость

Цель: найти и уничтожить

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Когда персонажи сталкиваются с противником в открытом космосе, гораздо проще представлять вражеские корабли как персонажей. Это позволит тебе не отвлекаться на дополнительные правила и вести историю в уже привычном тебе ключе.

Поэтому описание примеров космических кораблей полностью совпадают по своей структуре с описанием возможных противников. Только помни, что персонажи (почти все) сражаются с кораблями не самостоятельно, а с помощью своего космического корабля.

Здесь перечислены не все типы кораблей, производимых людьми, а только те, с которыми имеет смысл пересекаться персонажам. Военные крейсеры, линкоры и девастаторы настолько превосходят по своим характеристикам корабли, доступные персонажам, что любое столкновение с ними неминуемо приведет к поражению. То же самое касается и кораблей Машины — вы не найдете здесь описания Кракена и Сциллы — самых страшных космических чудовищ Машины, которые только встречались людям.

СИСТЕМНЫЙ ШАТТЛ



1D



-



1

ближняя, одиночка, крошечная

Небольшой корабль, используется как курьер или частный внутрисистемный корабль для увеселительных путешествий. Легкая пушка служит для уничтожения скоплений космического мусора, хотя в случае глобальной угрозы шаттлы могут использоваться в качестве легких истребителей.

Вооружение: легкая автопушка



ПАТРУЛЬНЫЙ КОРВЕТ



2D

средняя, группа, мелкий



2D



2

Небольшой, легкий, маневренный корабль, отличающийся дешевизной и неприхотливостью. Используется повсеместно в качестве разведчиков, курьеров и легкой военной поддержки, особенно в охране космического пространства вокруг планет. Обычно действуют звеном в три-пять единиц.

Вооружение: легкая плазменная батарея

Снаряжение: сенсоры дальнего радиуса

ПИРАТСКИЙ ФРЕГАТ



2D

дальняя, группа



-



3

Устаревший, списанный, латанный кусок железа, набитый отъявленными головорезами — вот типичная картина, которая предстает перед зрителем, когда на сцену выходит фрегат под «черным флагом». Полет на таком «корыте» сам по себе опасное занятие, но пиратам обычно не из чего выбирать.

Вооружение: ракетная установка

Снаряжение: тяговый луч

ЛЕГКИЙ ГРУЗОВИК



1D

дальняя, одиночка



-



2

Самый распространенный транспорт среди частных торговцев, а потому частая жертва пиратов. Капитаны таких кораблей всегда стоят перед выбором — серьезное вооружение и защита против грабежа или же большой объем груза и высокая доходность. Большинство выбирают второй вариант

Вооружение: легкая автопушка

Снаряжение: расширенный трюм

УНИКОР



-

одиночка, крупный



-



3

Изначально обслуживали орбитальные верфи Шакара, но получили повсеместное распространение. Это ремонтная верфь, заправочная станция, перевалочный пункт и локальный логистический узел. На борту расположены жилые зоны с магазинами, торговыми представительствами, увеселительными заведениями, различные секции для сервисного обслуживания космических кораблей и целые поля складов, расположенных в космическом пространстве вокруг уникора. Сегодня такие корабли, особенно списанные из эксплуатации, часто доживают свой век в качестве стационарных космических баз.

Вооружение: не вооружен

Снаряжение: ремонтный модуль, зона рекреации, заправочная станция

КОРПОРАТИВНЫЙ КРЕЙСЕР



3D

дальняя, одиночка, крупный



2D



2

Легкий крейсер — максимум, что может позволить себе корпорация, не готовая идти на серьезные конфронтации с местной властью. Однако огромные ресурсы, которыми располагают корпорации, позволяют им оборудовать свои корабли по последнему слову техники, делая их пусть мелкими на фоне линейных кораблей, но чрезвычайно опасными в прямом столкновении.

Вооружение: плазменная батарея, ракетная батарея, легкие автопушки

Снаряжение: множество самых разнообразных

ПАЙНЕР



-

одиночка, крупный



2D



4

Такие корабли редко становятся добычей, хотя желающих покопаться в каютах первого класса хоть отбавляй. Лайнеры остаются основным средством транспортировки пассажиров между звездными системами. Лайнеры почти никогда не забираются на опасные маршруты, где велик шанс напороться на пиратов, однако изредка их можно повстречать в диких уголках космоса — например, во время корпоративных фрахтов.

Вооружение: не вооружен

Снаряжение: рекреационная зона, медблок

МОСКИТНЫЙ ФЛОТ



2D

ближняя, орда, крошечный



-



6

Это может быть отделение истребителей, звено перехватчиков или бомбардировщиков. Это даже могут быть модифицированные аэрокары, кустарным способом получившие возможность выходить за пределы атмосферы. В одиночку не представляют угрозы, но в стае способны растерзать даже крейсер без прикрытия. **Примечание:** указаны ранения всей орды.

Вооружение: легкие лазерные орудия

Снаряжение: нет

ЛАБОРАТОРНЫЙ КОРАБЛЬ



1D

ближняя, одиночка, крупный



2D



2

Используемые некоторыми группами лабораторные корабли — это летающие исследовательские центры, призванные исследовать новые месторождения, вести фундаментальные исследования и проводить эксперименты в космическом пространстве. На борту таких кораблей можно найти разнообразное высокотехнологическое оборудование, однако они редко летают без сопровождения.

Вооружение: легкая плазменная турель

Снаряжение: разнообразные зонды и сенсоры

КОРАБЛИ МАШИНЫ

Естественно, Машина обладает собственным флотом. Имея доступ к куда более развитым технологиям, она не использует наработки захваченных миров. Существует всего несколько типов космических кораблей, каждый из которых обладает сразу несколькими функциями.

ПОТРОШИТЕЛЬ



2D

средняя, группа, крупный



1D



2

Основной ударный корабль Машины — мелкий, маневренный паразит, атакующий в группах. Во время вторжения потрошители обеспечивают защиту более крупным кораблям, а также выводят из строя крупные корабли противника. После того как планетарная система захвачена, потрошители высаживаются на планету в качестве наземных сил вторжения. В этой форме они становятся неповоротливыми, но чрезвычайно опасными танками, справиться с которыми без серьезной поддержки практически невозможно.

Вооружение: гравитационное ору-
дие

Снаряжение: нет

ПТИЦЕЕД



1D

дальняя, бронированный, одиночка



3D



2

Птицеедами называется тип кораблей, предназначенный для организации блокады в ассимилируемой системе. На борту такого корабля установлен гравитационный маяк необычайно высокой мощности. Таким образом все корабли, прибывающие в систему, выходят из прыжка в непосредственной близости от птицееда, который обездвиживает его с помощью мощных излучателей электромагнитных волн. Незащищенный корабль, попав в поле действия излучателей, быстро выходит из строя, не теряя при этом целостности оболочки.

Вооружение: ЭМИ-излучатель

Снаряжение: гравитационный маяк

БАРРАКУДА



3D

средняя, группа



-



1

Мелкий, но необычайно агрессивный корабль, в войсках Машины находящийся где-то между бомбардировщиком и штурмовиком. Единственное отличие — барракуды склонны к самоубийственным атакам, превращаясь в разумный и крайне опасный снаряд. Некоторые из захваченных моделей показывали полное отсутствие причальных приспособлений, что говорит об одноразовом использовании этих кораблей. В бою барракуды стараются проредить ряды мелких кораблей противника, чтобы затем атаковать крупные суда, стараясь в первую очередь обездвигить их, а не уничтожить.

Вооружение: спаренная гравитационная турель, таранный заряд

Снаряжение: ускоритель, маневровый компенсатор

УЛЕЙ



3D

средняя, бронированный, группа, огромный



-



4

Гигантский корабль, составляющий основу сил вторжения Машины. Внутри этих исполинов находятся сотни других кораблей, которые улей выпускает после входа в систему. Большинство рейнджеров считает, что улей создан исключительно для того, чтобы обеспечивать быстрое перемещение флотов на огромные расстояния, а также проводить первичную ассимиляцию захваченного населения прямо на месте, однако несколько успешных рейдов вглубь захваченной территории показало, что улы также составляют основной костяк транспортных перевозок внутри пространства Машины.

Вооружение: гравитационная бата- **Снаряжение:** корабль-носитель

рея

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Эта игра, как и все, созданное в рамках студии PNB Games, сделана под впечатлением от многих произведений литературы, кинематографа и видеоигр. Далее вы увидите список материалов, которые оказались источниками таких впечатлений:

Литература: Г. Гаррисон: «Стальная крыса» (Цикл), Л. Буджолд: «Барраяр» (Цикл), Р. Злотников: «Вечный» (Цикл), С. Тармашев: «Древний» (Цикл), а также некоторые произведения Р. Хайнлайна, К. Саймака и У. Гибсона.

Кинематограф: Звездные Врата (фильмы и сериалы), Звездный крейсер «Галактика» (сериал 2004—2009 годов), Звездный Путь (все фильмы и сериалы), Звездный десант, Пандорум, Ловушка на Луне, Сквозь горизонт, Хроники Риддика.

Ролевые настольные игры: Fading Suns (Holistic & Redbrick).

Видеоигры: Eve Online, Freelancer, Mass Effect, Master of Orion, Privateer, Borderlands.

СПРАВОЧНАЯ

Описание роли Ведущего в игре:
<http://wiki.rpgverse.ru/wiki/Мастер>

Альтернативная ссылка:
<http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Мастер>

Мир ролевых игр — крупнейший форум на тему:
<http://rpg-world.org>

Видеоканал Школы Мастеров:
<http://www.youtube.com/pnprpg>

Официальный сайт игры:
<http://eotvrpg.ru>

Сайт Indigo Games:
<http://indigo-games.ru/>

ПОМОЧЬ?

+X Следующий бросок по условиям получает +X

-X Следующий бросок по условиям получает -X

PC Персонаж под управлением игрока

NPC Персонаж под управлением Ведущего — статист, противник или другой второстепенный персонаж

3000 ЛЕТ НАЗАД ЛЮДИ ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛИСЬ В ГАЛАКТИКЕ ПЕГАС. ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ИХ ЖИЗНЬ БЫЛА НАПОЛНЕНА ВОЙНАМИ ЗА ВЕРУ И РЕСУРСЫ, ЭПОХАМИ ПРОЦВЕТАНИЯ И ГЛУБОКОГО ЗАСТОЯ. НО ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ, КОГДА ИЗ ГЛУБИН ГАЛАКТИКИ ПРИШЛА МАШИНА – ЦИВИЛИЗАЦИЯ, ПОГЛОТИВШАЯ ТЫСЯЧИ РАЗУМНЫХ РАС И ПРЕВРАТИВШАЯ ИХ В ПОСЛУШНЫХ МЕХАНИЧЕСКИХ МАРИОНЕТОК.

300 ЛЕТ НАЗАД ЛЮДИ ВПЕРВЫЕ ОДЕРЖАЛИ ПОБЕДУ НАД МАШИНОЙ. НА СМЕНУ СТРАХУ ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ ПРИШЛИ САМЫЕ ЯРКИЕ ЧЕРТЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ: ЖАДНОСТЬ, ЗАВИСТЬ, НЕТЕРПИМОСТЬ. ОБЩЕСТВО РАСКОЛОПОСЬ НА ГОСУДАРСТВА, КОТОРЫЕ ТО ВЛИВАЮТСЯ ЗУБАМИ В ГЛОТКИ ДРУГ ДРУГУ, ТО ОБЪЯВЛЯЮТ О ВЕЧНОЙ ДРУЖБЕ.

НО ТЕБЯ ЭТО НЕ ДОЛЖНО ВОЛНОВАТЬ. НА БОРТУ ТВОЕГО КОРАБЛЯ ЕСТЬ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО НАДЕЖНЫХ И ВЕРНЫХ ТЕБЕ ТОВАРИЩЕЙ, А ВПЕРЕДИ – БЕСКОНЕЧНОСТЬ ОТКРЫТОГО КОСМОСА. ТЫ МОЖЕШЬ СТАТЬ ВОЛНЫМ ТОРГОВЦЕМ, НАЕМНИКОМ, ИССЛЕДОВАТЕЛЕМ, ПИРАТОМ ИЛИ МСТИТЕЛЕМ. МОЖЕШЬ СРАЖАТЬСЯ С МАШИНОЙ, ПОВИТЬ ПРЕСТУПНИКОВ ИЛИ ВЫПОЛНЯТЬ БОЛЕЕ ТОНКИЕ МИССИИ ПОД ФЛАГОМ ОДНОЙ ИЗ ГАЛАКТИЧЕСКИХ ДЕРЖАВ. ТО, КЕМ ТЫ СТАНЕШЬ, ЗДЕСЬ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ТЕБЯ.

EOTVRPG.RU
INDIGO-GAMES.RU
2020.RU



ISBN 978-5-9905271-2-6



9 785990 527126